

Глава 1: Мертвые восстают

Вступительное слово

Иссохшая рука вырвалась из могилы. Влажная почва поползла вверх вместе с ней, затем разлагающаяся плоть ужасающего черепа вытянула сама себя из Ада. Уродливый труп восстал из земли и медленно встал на своих полусогнутых ногах. Оно оглядело кладбище, высматривая жертву. Молодая женщина и ее муж грустили на могиле ее матери. Зомби подался вперед. Женщина закричала, когда рука снизу вырвалась из могильного холмика и схватила ее за колено!

Вы видели это раньше и наверняка увидите еще не раз. Величайшие фильмы про зомби, вроде «Ночь живых мертвецов», «Рассвет мертвецов» или «Зловещие мертвецы». Если вы читаете это, то возможно вы видели их все. И, если вы игрок, то умираете от нетерпения, желая поиграть в них. Это все, что есть в игре AFMBE. Когда студия «Эдем» начала анонсировать эту игру, она была ничем большим, нежели одноразовая игра. Дочерний проект. Но, как и нежить, она не умерла. Фанаты, магазины, распространители и даже авторы захотели большего. Я увидела обложку AFMBE в Origins'99 и тоже попала на крючок. Я большой фанат зомби, и когда Джордж Васиلاكос попросил меня написать вступительное слово, я чуть не умерла (от радости). Черт, я бы даже заплатила бы, чтобы написать вступительное слово.

Штуки, вылезающие из-под земли, очень популярны в настоящее время. Я могу вспомнить около полудюжины проектов, основанных на этой концепции – Ворон, Вампиры: Маскарад, Гнев: Забытые, Мертвые земли, Хроники вампиров Энн Райс, и даже Баффи – охотница на вампиров и этот новый сериал, Ангел. Слышали об этом? Думаю, да.

Все это хорошие истории, созданные талантливыми и креативными людьми, но почему тема нежити столь популярна? Почему мы очарованы этими вещами, которые не сидят там, где были посажены? Это миллениум? Возможно. Но я поняла суть. У меня есть собственная теория о том, почему все так сильно любят нежить. Есть четыре причины, каждая из которых немного глубже предыдущей. Позвольте мне объяснить на соответствующей аналогии – маленьком уютном домике зомби, могиле.

На поверхности, наиболее очевидная причина любить зомби проста, как земляной холмик на вершине могилы. Любая игра, история или фильм с зомби, по определению, сверхъестественна или фантастична. Это значит, что там есть магия или настолько странная наука, что она граничит с магией. Игроки в своем большинстве любят это. Все действительно великие ролевые игры – от AD&D – имеют в себе зомби. Много хороших игр этого не имеют (некоторые из которых гораздо лучше продуманы, написаны и даже представлены) и отправляются на кладбище, в основном, потому что они не имеют фантастического элемента.

Вторая причина неглубока, но верна. Это как земля между поверхностью и гробом. На моей визитке есть линия-слоган «Все любят зомби». Как и классные парни из «Эдем», я создатель ролевых игр, и зомби – важная часть нашей индустрии. Почему? Частично потому, что если в игре есть зомби, то в ней есть фантастический элемент, как я и сказала выше. Но «зомби» – это тоже эвфемизм. Что я действительно имею в виду, так это то, что эта игра (и любая другая) имеет некоторую загадку. Что-то настолько крутое, что поднимает веселье, заставляет скалиться, как скелет и никак не оторваться, пока не будет съеден последний лакомый кусочек. Это необъяснимый «фактор опрятности». Я зову это игровыми «зомби». Француз бы сказал, что это «je ne sais quoi» игры, необъяснимый дух, который делает ее классной. Это не значит, что действительно мычащая нежить сделает игру успешной, но это есть что-то, вроде крючка, чего-то острого и зазубренного, достаточного, чтобы подцепить клиента и затащить его в могилу.

Третий уровень немного глубже, как сам гроб, лежащий глубоко под землей. Вы можете бросить сверху пару цветков тысячелетней паранойи, если хотите, но я вижу «Y2K» главной причиной, катализатором.

Большинство из нас не задумываемся над своей смертностью каждый день, и я думаю, не верят в то, что конец света придет через пару месяцев. Но если вы не можете смотреть новости без случайного понимания того, что когда-нибудь ваша жизнь уменьшится до маленького упоминания на странице 9 местной газеты. Игры вроде этой, и то, что было упомянуто выше, предлагают нам небольшую частичку бессмертия. Что, если вы захотите вернуться? Что, если ваша могила – это не конец? Когда я была моложе и больше людей были религиозными, обещание жизни после смерти ободило этот поход за бессмертием. В эти дни, религия не преобладала в двадцати-с-чем-то-летних ребятах и моложе. Их поход к жизни после смерти привел к физическому бессмертию? Возможно. Я оставляю это на ваше личное обдумывание.

Теперь, пойдем глубже и откроем сам гроб. Бедный бродяга внутри ждал достаточно долго. Он не так сильно отличается от вас или меня. Возможно, пахнет немного хуже (я надеюсь!), и он ест мозги, но мы имеем кое-что намного более сильное – что-то в душе. Он процарапывает себе путь наружу из могилы, пытаясь самостоятельно освободиться из Ада. Мы выцарапываемся из нашего персонального Ада, в котором мы иногда обнаруживаем себя. Будь то работа, любовь, семья или ровная старая надоевшая жизнь, иногда все становится тяжелым. Как и мертвые, мы имеем два варианта. Лежать и умереть или встать и сражаться.

«Ярость против умирающего света», цитируя Дилана Томаса. Игровая индустрия любит это. Одиннадцать месяцев в году достаточно трудные. Когда наступает тяжелый сезон, все мы встаем из могилы для последнего рывка.

«Эдем» был всегда немного умнее, чем остальная индустрия. Я знаю, поскольку я проползала на кладбище многие годы. Теперь «Эдем» атакует, прорубая себе путь через играющую орду, которая не хочет умирать, невероятными проектами, вроде этого, умным руководством и сплоченной командой рубак, вроде Джорджа, Рико, Элла, Сиджея, Алекса и Джека. Я читала множество AFMBE и это превосходно. Поглощайте эту книгу, как наши друзья зомби ели бы отличный сочный мозг.

Хорошо. Достаточно философии и ассоциаций. Забудьте весь этот пространственный разговор и идите играть в чертову игру. Примите участие в истории о голодных ордах нежити и повеселитесь, как веселились в тот первый раз, когда только начали играть. Забудьте об отыгрыше озлобленного существования вашего персонажа или игры, как в звездном романе. Вместо этого зарядите ваш дробовик и вынесите мозг зомби. Ограбьте заброшенный торговый центр, уворачиваясь от мычащих трупов, ищущих плоть. Получите удовольствие. Будьте на поверхности – так проще прокопать свой путь наружу из могилы, который куда-нибудь да приведет.

Но, возможно, в следующем жизненном упадке сил, вы подумаете об этих бедных тупых зомби. Если они могут выкопать себе путь из-под земли, пробиться из глубин самого Ада, вы сможете выжить в любой ситуации, в которую бы не поставила вас жизнь. Просто продолжай царапаться, друг. Где-то наверху есть дневной свет.

Грууви.

Шейн Лейси Хенсли.

Июль, 1999.

0:00

... Эта запись для того, кто обнаружит исследовательский центр. Я настроил звуковую систему компьютера, чтобы он записывал все, что я говорю или произвожу какой-либо звук. На жестком диске хватит места для 36 часов звука, и это все, что мне надо. С тех пор, как руководство заданием не отвечает, я могу лишь решить, что они слишком скомпрометировали себя.

Мое имя профессор Рой Хинкли. Я оставляю наши данные и этот аудио-журнал в надежде, что они как-либо помогут найти это место... Я единственный оставшийся член нашей исследовательской команды. Нас было 12 в начале. Сборище судмедэкспертов, неврологов, биологов, химиков, токсикологов и пары военных консультантов... мы также имели 25 зараженных кадавров для работы с ними.

Я предпочитаю термин «зараженный кадавр» в противоположность названию, используемому прессой – зомби. Оно заставляет вспомнить дешевые фильмы ужасов и примитивные постановки. Если вам более нечего взять из моих хроник, дорогой слушатель, знай – это проблема, которая может быть решена лишь наукой. Наше предназначение было в тои, чтобы найти способ остановить бродячую нежить до того, как они сметут человечество с лица земли...

Было немало успехов у нашей группы. Мы определили, что источник нашествия зараженных кадавров был не результатом гнева мстительного Бога, колдовства, Вуду или чего-то столь же безумного. Источником была радиация – радиация, принесенная на хвосте кометы, как крысы приносили зараженных чумой блох на своих спинах сотни лет назад. Трагедия в том, что мы не смогли понять силы вышеназванной радиации, явную область ее оживляющих способностей. Наши действия были простыми и методичными. В начале каждой недели, мы вытаскивали одного из зараженных кадавров из холодильника и начинали продолжительные серии экспериментов. Мы исследовали все, от его волос до basil ganglia и мы начали получать некоторое представление о том, как радиация оживила первоначально мертвую ткань. Я практически уверен, что если бы бедствие не обрушилось на нас, то мы смогли бы найти путь остановить этот кошмар в самом начале.

Нет времени ждать. У меня так мало времени, и я все еще не поделился с вами ощущениями, кроме моей аудиозаписи. Видите ли, меня укусил один из зараженных кадавров и теперь загадочная инфекция собирается пройти свой путь по мне. Здесь нет лекарства, но я надеюсь, что, записывая мою дегенерацию, я смогу помочь науке...

1:59

... Я был укушен в правую руку между большим и указательным пальцем. Укус был достаточно силен, чтобы вызвать перелом межпальцевых хрящей. Я потерял неплохой кусок кожи и волокон мышц из места ранения. Я замотал это место бинтами некоторое время назад и теперь собираюсь развязать их...

Удивительно. Кровотечение остановилось, но место вокруг раны темнеет, почти как налет на поверхности кусочка фрукта. Я слегка попробовал это место скальпелем и обнаружил распространяющееся нагноение. Оно напоминает гнойный пузырь, который имеет красно-черный оттенок. Его толщина с волокнами выглядит похожим на некоторые жилки листов в растительной жизни. Это то, как инфекция попадает в мою нервную систему? Интересно, как она повлияет на высшие мозговые процессы.

Интересно.

Один из моих товарищей-ученых, говорливый маленький человек по имени Вилкинс, держал запас ликера в своих комнатах. Я думаю, я смогу выпить... даже несколько раз...

2:26

... Похоже, что я не смогу выпить вообще. Я думаю, что это также объясняет мою потерю аппетита. Спустя мгновение после того, как я отхлебнул из бутылки горлодерки Вилкинса, хранимой под его кроватью, меня внезапно скрутило в приступе тошноты. Сначала я приписал эту потерю самоконтроля низкому качеству пойла, которое я по глупости отведал, но поскольку моя рвота превратилась в череду сухого кашля, я понял, что все гораздо хуже на самом деле... Я проделал свой путь на поле боя, которое было нашим кафетерием и попытался посмотреть, смогу ли я съесть пару крекеров и стакан воды. От всего этого, недомогание, которое я почувствовал, стало дольше и более неприятным. Проще говоря, это заставило меня выbleвать все снова.

Более похожая на водобоязнь, инфекция поражала пищеварительную систему страдальца, заставляя ее оказываться от всей еды. Интересно, почему зараженные трупы должны питаться живой плотью...

7:39

... Пытался поспать. Проснулся в ознобе... 103 я думаю, сложно рассказать, все в глазах расплывается. Я продолжил думать о моих возлюбленных, моей жене и родителях, моих...

Не имеет значения. Такая сентиментальная бессмыслица точно не принадлежит моему мозгу, не так ли?

Кстати говоря. Прошло почти 9 часов после контакта, и я обнаружил, что меня лихорадит. Легкий звон в ушах. Я чувствую себя жутко голодным, а затемненная зона на моей руке распространилась вниз, на пальцы и вверх, к голове радиусом до лучевой кости. Они выглядят, как темные нити, проделывающие свой путь из руки к моему сердцу... Мой отец умер от сердечного приступа - думаю, это будет похожее ощущение... Моя рука иногда сжимается по своей собственной воле. Она как наблюдаемая лабораторная крыса в судорогах.

8:28

... Действительно глупо, мы должны были понять... мы должны были принять меры предосторожности.

Я собрал вместе все, что случилось при просмотре лент безопасности. Медик и невролог вскрывали одного из зараженных трупов. Они обездвигили его, пристегнув его к столу, и ампутировали его конечности и нижнюю челюсть. Они вырезали, взяли образцы и взвесили органы зараженного трупа. Это не обычный садизм на работе. Мы сделали это, чтобы увидеть, дают ли эффект различные нейроактивные вещества. Кроме того, наша главная причина было тестирование и изучение искусственно стимулируемых нервных систем зараженных трупов. Эти лишние ткани просто мешали. Они выбросили их в контейнер. После того, как они их тщательно и полностью изучили, органы и все еще борющийся торс были отвезены в сжигатель и уничтожены. Эти двое ученых никогда не получают шанса уничтожить что-либо. Мы должны были догадаться.... Я должен был догадаться, что нейральная матрица, созданная чужеродной радиацией не

подпадает под модели поведения земных форм жизни. Эта нейральная матрица была многоуровневой (я осмелюсь сказать, голографической) в своей природе. Освобожденные мощным нейробиологическим импульсом, который полностью подчинил их, выброшенные ткани каким-то образом адаптировали себя для существования на совершенно новом уровне. Как червь, который ползет в разные стороны, когда его разрубает пополам.

И это выглядело так, словно атаковал гигантский червь, когда небольшая кишка зараженного трупа обвилась вокруг горла невролога и с ужасными криками затащила его в зловонную бочку с отходами.

Медик затем допустил ошибку, сбежав из комнаты, не закрыв дверь. Что случилось дальше, похоже на комедию в лавке мясника. Каким-то образом, зараженный труп, вернее то, что осталось от него, смогло освободить своих ужасных товарищей из холодильника. Было ли это простой удачей, или ранее незамеченным интеллектом – я не могу сказать. К тому времени, когда мы поняли, что происходит, мы были захвачены врасплох...

9:31

... Звон в моих ушах нарастает, я не могу прекратить потеть. Черные линии растянулись по всей моей груди. Это похоже на кулак, медленно сжимающий мои легкие. Мой желудок болит от голода, но все, что бы я не пытался поесть – от кубиков льда до сырого гамбургера – не задерживается внутри. Такими темпами, я обезвожусь раньше, чем паду от самой инфекции. Возможно, это милость. Если каким-то чудом Кэролин Мейерс все еще жива и сообщение дойдет до нее... скажите ей... скажите ей, что я думал о ней...

10:37

... ух... не хочу... ух... не могу... Иисус!... не хочу умирать... не так... только не так... ух...

18:07

Это чудо, чудо! Нет больше лихорадки, оттенок моей руки тускнеет, и я могу ей двигать. Не так хорошо, как прежде, но все же... Возможно, человеческая аутоиммунная система имеет способ борьбы с инфекцией. Я должен попробовать связаться с правительством!

Но сначала я запишу мои жизненные данные и возьму образец крови. Любую информацию, которую я смогу получить. Вакцина может быть в моих белых кровяных тельцах и ждет момента, когда ее высвободят...

19:07

... Мое дыхание – не более, чем рефлекторное движение. Я позволил своему заражению взять надо мной верх. Это не имеет теперь никакого смысла! Почему я все еще здесь? Почему я все еще разговариваю? ...

20:18

Лихорадка была хуже, гораздо хуже, чем я ожидал. Она убивает меня. Вы слышите, что я говорю, но теперь я зараженный труп. Мозг умирает последним, как рыбка в аквариуме, который никто не моет.

21:02

... Ткнул сам себя. Нет! Сам себя! Ткнул сам себя в брюшко, кровь, но боли нет. Мне нравится это, боли нет, но все еще здесь, разваливаюсь

на куски, как – разваливаюсь на куски. Я собираюсь взять одну из пушек с мертвых солдат, погибших в кафетерии. Выстрел в голову всегда срабатывает... проверено наукой...

22:24

... Солдат лежит на спине, раскинув руки, как Иисус и Иисус говорил – «возьми мое тело, как хлеб», так я и сделал. Оно было холодным и наполнило мой желудок, но затем полезло из дыр, которые я сам себе сделал. Возможно, поэтому я все еще голоден...

26:12

... боже, почему? боже, почему? боже, почему? ...

34:32

... они... хууууххх... бууольше солдат... ххуууххх... скууооррроо.... ухх.... мууухх... я неее.... могуууу... остановиться... таааккк... уххх... голоден.... ххуууххххх... гоолооден...

Зомби

Все вы знаете, кто они такие. Ходячие мертвецы. Они процарапывают себе путь из могил, лунный свет блестит в их гниющих глазах. Они медленно идут, покачиваясь, через лужайку, одержимые неземным голодом до человеческой плоти.

И этот запах. Не забудьте про запах. Когда они приближаются к вашему дому, вечерний ветер разносит вонь по воздуху. Ваша собака дико лает, обезумевшая от запаха. Вы просыпаетесь от безрезультатного сна, смотрите в окно спальни и видите качающиеся трупы, идущие прямо к вашему дому. Полусонные и полуодетые, вы несетесь вниз по лестнице, чтобы забаррикадировать дверь и заблокировать окна. Вы на полпути вниз, когда первое окно разлетается вдребезги. Черт, они движутся быстро для мертвых парней. Вы забегаете в зал и кидаетесь открывать ящик с ружьем. Пока вы безуспешно пытаетесь зарядить ружье, передняя дверь падает под весом пары гниющих трупов. Они заходят в холл, волоча ноги и вытянув вперед руки, пытаясь достать вас. Вы разряжаете свой дробовик в их тела. Кровь брызжет на стену, к которой их отбрасывает попадание.

Окно позади вас взрывается, посыпая вас разбитым стеклом. Гниющие руки хватают вас, вцепляясь в вашу рубашку и волосы. Вы все же вырываетесь и бежите к задней двери. Как только открываете дверь, вы замираете на месте. Гниющий труп стоит перед вами, челюсть отваливается, а черви лезут из носа и ушей. Вы жмете на спусковой крючок. Труп отшатывается назад, когда вы пробиваете дыру на месте, где раньше был его желудок. Он падает на пороге... затем пытается подняться!

Вы пытаетесь проскочить мимо, но зомби хватается за ногу. Ваш мир переворачивается вверх ногами, когда вы теряете равновесие. Вы падаете на спину. Посмотрев вверх, вы видите, что зомби, которого вы подстрелили в холле, прошел по дому и вцепился в вашу ногу. Он не мертв. Даже не упал... как вы вдруг вспоминаете. Надо стрелять им в голову!

Когда зомби на пороге и тот, из холла, достигают вас, вы пытаетесь поднять свой дробовик. Стрелять в голову... это единственный способ быть уверенным.

Что в имени?

Хотя фильмы проделали хорошую работу по показу этих существ графическим и визуально впечатляющим способом, они не дали нам действительно хорошего имени для них. Их звали упырями, пожирателями плоти, каннибалами и зомби - но все это не то, чем они действительно являются.

Упыри определенно не подходят. Упыри описываются в оккультных книгах или словарях, как существо или дух, которое грабит могилы и питается трупами. Это нам не подходит; более того, это все абсолютно наоборот. Пример упыря - наш друг Бела Лугоси. Несколько раз в его кинофильмах мы видим его крадущим трупы для проведения невообразимых экспериментов. В этом случае, мы можем также назвать упырем доктора Франкенштейна.

Пожиратели плоти достаточно близки к имени, которое мы будем использовать, но это понятие все еще слишком широко. Обычные люди могут быть названы пожирателями плоти. Большинство людей едят

гамбургеры и бифштексы. Поедание приготовленного мяса свиньи или коровы не делает нас зомби. Главное отличие в том, что мы все еще живые, а не ходячие трупы.

Каннибалы, похоже, тоже не подойдут. В фильме «Рассвет мертвецов», ученые объясняют, что «каннибализм, в истинном значении слова, подразумевает внутривидовые действия особей. Эти существа не могут считаться человеком, они охотятся на людей, а не на своих особей! Они едят лишь теплую человеческую плоть.»

Зомби тоже не совсем верно. Зомби или Джамби (имя, данное им на Виргинских островах) описывается исландскими экспертами, как «бездушный человеческой труп, все еще мертвый, но поднятый из могилы и обеспеченный механическим подобием жизни при помощи колдовства». Эти существа возвращаются к жизни колдунами, называемыми «Хуганы», которые воскрешают мертвых для работы своими вечными рабами. Зомби не заботятся об их жизненных условиях, они не спят и не просят чеки. Также, есть поверье среди исландцев, что если скормить зомби мясо или соль, он поймет, что он мертв и вернется в свою могилу. Но если бы это было на самом деле, фильмы про зомби, которые мы знаем и любим, были бы не так интересны. Можете ли вы представить себе как, зомби восстает из могилы ночью, когда легкий туман обволакивает сырую землю? Он приближается к двум любовникам, обнимающимся в лесу. Он подходит сзади к полуголой жертве и кусает за спину. Неожиданно он понимает, что он мертв и возвращается в свою могилу. Титры. Конец фильма.

В конце концов, большинство людей называет эти шатающиеся кучи гниющего мяса зомби и из-за отсутствия лучшего или более знакомого термина, мы будем использовать именно этот.

Краткая история

Немногие знают, но ходячая нежить имеет историю, которая начинается еще до кинофильмов. Лучшее место, чтобы начать, это, возможно, средневековая Европа. Легенды и фольклор давно содержат упоминания, что иногда, когда человек умирает с неоконченным делом, он может восстать из мертвых, чтобы закончить его или искать мести за какое-то злодеяние. Есть множество историй, которые описывают то, как злого убийцу убивают мертвые. Эти живые мертвецы иногда поглощают своих жертв и продолжают жить столько времени, сколько они могут продолжать есть живую плоть и кровь. Ранние европейские истории всегда упоминают этих плотоядных кровососущих существ выглядящими мертвыми. Их внешность меняется от очень свежих (только синеватая бледность), до очень гнилых (черные, раздутые и смердящие). Кроме того, есть очевидное различие между этими существами и настоящими зомби (или джамби) - эти раннесредневековые существа не подчиняются никакому хозяину. Они никому не рабы, кроме своего вечного голода. Они встают из могилы и сами по себе ищут живых. Они охотятся за плотью... живой плотью. Эти существа очень похожи на наших любимых плотоядных выходцев из могил, которые засветились в культовых фильмах, вроде трилогии «Мертвых» Джорджа Ромеро, «Последнего человека на земле», «Оазис зомби» и «Ночь зомби» Ричарда Мэтьюсона. Как вы думаете, как звали ранние европейцы этих отвратительных гниющих трупов, помешанных на пожирании человеческой плоти, питье крови и ищущих мести? Вампирами! (произносится, как вам-пай-эр) Да, верно! Вампиры. Они и есть настоящие вампиры, которых переписали и романтизировали писатели в течение веков. Со временем, некоторые очень интересные румынские правители звались «вампирами» за их снисходительные, кровавые способы наказания за преступления. Они стали объектом многих писателей-фантастов, в своем большинстве увековеченные в классическом «Дракуле» Брема Стокера. Эти писатели брали основы из действительных исторических записей и местных легенд, и с некоторым воображением творчески создавали своих новых существ. Современная литература так сильно насыщена этим воображаемым обликом вампиров, что когда кто-нибудь говорит слово «вампир», мы не видим настоящих разлагающихся существ, для которых было создано имя Вампир, мы видим воображаемых клыкастых, готичных, аристократичных правителей рушащейся Европейской империи.

Проводя параллели с этой эволюцией, фильмы про зомби также ушли от изображения настоящих зомби ближе к вампирам, странной смеси этих двух. Они стали восставшими исчадиями человечества, бесконтрольными, лишь с жадной живой плотью.

Настоящих зомби можно увидеть в таких фильмах, как «Белый зомби», «Я гулял с зомби» и «Змей и радуга». Эти фильмы показывают нам Вуду в действии. Мы имеем жрецов Вуду, которые превращают мертвых и иногда живых в зомби. Другой фильм, где показаны зомби, как рабы своего хозяина (в данном случае, хозяйской расы из космоса), это «План 9 из космоса» Эдда Вуда. Он показывает нам пришельцев из космоса, ищущих ответ на вечный вопрос, «Эй! Что умеют Вуду жрецы, чего не умеем мы?». В фильмах вроде «Рассвета мертвых», мы не уверены, что именно подняло мертвых. В одной из сцен в начале фильма показана борьба отряда спецназа и каких-то людей в комнате. Если вы присмотритесь внимательнее, то можете увидеть стол на переднем плане, который покрыт чем-то, что оказывается защитным алтарем Вуду.

В фильме «Зомби» Люцио Фульци, режиссер показывает вам, что Вуду «может заставить мертвых встать и идти». Вы постоянно слышите барабаны Вуду, которые стучат вдали. Мы никогда не узнаем, являются ли барабаны делом рук Хуганов, создающих зомби, или эти барабаны принадлежат исландцам, пытающимся отвадить зло, осаждающее их. Существа в «Зомби» больше похожи на Вампиров прошлого, но с уклоном в Вуду. Все, что мы знаем, так это то, что мертвые «вернулись, чтобы сосать кровь из живых». Зомби Хуганов также не умеют создавать других зомби. Однако, если вампир укусит вас и не разорвет в клочья, то вы станете вампиром. Как в фильме «Зомби». Это главный пример начального смешивания знаний о зомби и вампирах.

В ранние пятидесятые, американский писатель по имени Ричард Мэтьюсон написал фантастическую книгу «Я легенда», основанную на европейских вампирах и современных романтических вампирах. Существа в этой книге выглядели как мертвые, гниющие Вампиры, но отрастили клыки, ненавидели солнечный свет и чеснок и могли быть убиты введением деревянного кола в их сердца. Странный поворот сюжета в том, что их создал человек. Они ошибочно были оживлены наукой. Я думаю, их можно было бы назвать Зампирами.

Книга Ричарда Мэтьюсона «Я легенда» рассказала историю о том, как общество иногда эволюционирует. Иногда, когда мы эволюционируем слишком быстро, мы подвергаемся революции. Его зампиры не более чем группа революционеров, повернутых на разрушении Старого Мира. Они могут достигнуть своей цели, убив главного персонажа, Роберта Невилла. Невилл - последний настоящий человек на Земле, следовательно, это адаптация к фильму книги «Последний человек на земле». Позже появился другой с Чарлтоном Хестоном, названный «Человек-омега», но мы не будем вдаваться в подробности.

В 1968, Джордж Ромеро выпустил «Ночь живых мертвецов». В этом фильме Земля заполнена зомби (на самом деле - старинными вампирами) - революционная сила, которая вырывает контроль над Землей из рук человеческого общества и полностью заменяет его собой. Звучит знакомо? Да, Ромеро вдохновлялся книгой «Я легенда» Мэтьюсона.

«Ночь живых мертвецов» однако имеет свои отличия. Происхождение зомби Джорджа нигде не объясняется. Ни солнечный свет, ни чеснок, ни зеркала или кольца в сердце не наносят им вреда. Их убивает лишь разрушение мозга. Зомби из «Ночи живых мертвецов» настоящие вампиры древнего мира. Они здесь из-за незаконченного дела, и это дело в том, чтобы уничтожить человеческую расу до того, как она уничтожит сама себя и все остальное.

Более часто, фильмы дают новые причины возникновения наших мертвых друзей. Они сильно отличаются от разглагольствований и бреда жрецов Вуду или желания исправить несправедливость, сделанную по отношению ним. В фильмах вроде «Астро-зомби», «Сад мертвых», «Пусть спящие трупы лежат», «Зомби 3» и «Возвращение живых мертвецов», наука либо делает непростительный ляп, или специально создает зомби, используя методы, отличные от магии Вуду.

В «Астро-зомби», существа создаются для работы в тяжелых условиях космоса, но внезапно оказываются на Земле и терроризируют молодых девушек.

В «Саду мертвых», несколько озлобленных заключенных вдыхают формальдегид, чтобы подняться, умереть и вернуться, чтобы убить своих захватчиков.

В «Пусть спящие трупы лежат», энтомологи создают машину, которая влияет лишь на недоразвитую нервную систему насекомых. Эта машина заставляет насекомых атаковать и пожирать самих себя, оставляя наши фермы и сады без насекомых, не применяя вредоносный яд. Великолепно, кроме одной вещи, которую мы не учли. Нервная система мертвых разложилась до уровня насекомых. Они попали под действие машины и начали есть человеческую плоть.

В «Зомби 3», военные биологи-ученые разрабатывают способы создания армии мертвых. Эти солдаты не могут быть убиты, кроме попадания в голову. Проблема в том, что они также разносят заразу через укусы и царапины. Как только живой заражен, он тоже становится зомби. (Зомби в Зомби 3 одни из самых дерганных зомби, которых когда-либо показывали в кино по сравнению с теми, что были в «Возвращении живых мертвецов».)

«Возвращение живых мертвецов» показывает нам, как провал военных может дать опасное вирусное химическое оружие в руки нескольких рабочих склада снабжения и полностью уничтожить мир. Различие между этими и всеми остальными зомби и вампирами, описанными ранее, в том, что мертвые из «Возвращения живых мертвецов» очень агрессивны. Они помешаны на «Мозгаааахх!» и не могут быть убиты. Отрубите конечность, и она поползет к вам за «Мозгаааами!». Поэтому, легионы кинозрителей переплели зомби и «Мозгиии!» основываясь на том, что они созданы в Аду.

Обобщая сказанное, зомби в фильмах эволюционировали от оживленных рабов жрецов Вуду до вампиров из древней Европы, к зомби, оживленными наукой вместо колдовства Вуду, которые едят плоть, как вампиры и полностью лишены какого-либо контроля. Джордж Ромеро однажды сказал, «Я всегда считал, что зомби – монстры с синими воротничками (простые рабочие)». Зомби – это тот тип кошмара, которым может однажды

стать любой! Итак, не важно, насколько средне, слабо или значительно вы себя чувствовали во время жизни, после смерти, если сможете восстать, то вы тоже сможете заронить страх в сердца живых!»

Теперь зомби перешли в миры игр. Компьютерные игры получили первое реальное ощущение ужаса зомби в «Один во тьме», потрясающем ужасающем и революционном творении. Затем серия «Обитель зла» вскормила свое пугающее лидерство на PlayStation. Это захватывающая частица «ужаса с выживанием», которая комбинирует в себе команды спецназа, плохие поступки и мозгоедящих зомби. Несомненно, это может быть началом игр жанра «ужас с выживанием».

Теперь приходит AFMBE, принося ужас с выживанием в ролевые игры. Итак, хватит трепаться! Дочитывайте и играйте. AFMBE должна быть чем-то, во что вы действительно сможете запустить зубы.

Суммарно по главам

Глава 1: Мертвые восстанут представляет эти вступительные заметки.

Глава 2: Выжившие описывает создание персонажа. Хотя все персонажи AFMBE взяты с разными предысториями и имеют различные сильные и слабые стороны, все они хороши в выживании. Это может быть результатом врожденной стойкости или помощью свыше.

Глава 3: 101 враг обсуждает игровую механику, от простейших проверок до боя и развития персонажа. AFMBE использует правила Унисистемы, которую можно найти и в других играх, вроде «Сиджей Кареллас», «Ведьмино колдовство» и «Армагеддон».

Глава 4: Средства уничтожения описывает множество предметов, полезных для любого персонажа, который пытается выжить в мире ужаса зомби, от пушек и транспорта до снаряжения для выживания.

Глава 5: Анатомия зомби дает описание способностей зомби. Они варьируются от перемещения и кормления до их уязвимостей. Мастера могут смешивать и складывать эти особые аспекты для создания уникальных зомби для устрашения своих игроков.

Глава 6: Миры в Аду дает 11 целиком различных миров для кампаний. Описание мира, угроза зомби и история широко меняются в знании о зомби. Эта глава дает немалый блок миров на выбор Мастеров.

Как использовать AFMBE

AFMBE на самом деле две книги в одной. Некоторые части предназначены для игроков, другие – для Мастеров.

Первые четыре главы наполнены материалом для игроков. Мастерам следует давать полных доступ к ним, от вступительных статей до создания персонажа, правил и снаряжения.

Последние две главы предназначены для Мастеров. Описание способностей зомби в главе 5 достаточно понятное, чтобы игроки не смогли угадать, какую именно комбинацию выберет Мастер. Как бы то ни было, всегда гораздо страшнее, когда игроки не могут быть точно уверены, какими способностями могут обладать зомби. То же самое верно и для главы 6. Часть удовольствия от игры состоит в том, чтобы узнать, откуда появились зомби и как их остановить (если, конечно, их вообще можно остановить). Все это детально описано в главе 6 и это следует открывать игрокам лишь через игровой процесс.

Уникальность AFMBE в том, что она подходит как для длинной игры, так и для коротких игровых отрывков. Некоторые могут наслаждаться AFMBE как традиционной ролевой игрой. Мастер выбирает описание мира или создает свое, и игроки получают знание о том, что время существования мира окончено, и они становятся главными героями в этом мире.

Альтернативно, Мастер может сделать из кампаний AFMBE небольшую серию приключений, происходящих вокруг обнаружения причины появления зомби и (возможно) пути их остановки. Как только нашествие остановлено, или все персонажи съедены, может начаться другая короткая история с новыми персонажами и новыми предысториями.

Удобства

Текстовые удобства

Книга имеет разные графические особенности, которые выделяют тип предоставляемой информации. Этот текст – стандартный и используется для основных объяснений.

Подобный текст выделен из обычного текста таким путем. Это побочный текст и содержит дополнительную, но полезную информацию или сопровождающие данные и таблицы.

Другой текст выделяется таким путем. Он описывает неигровых персонажей или личностей, которые могут быть использованы в историях по решению Мастера.

Описание броска кубиков

D10, D8, D6 и D4 означают десятигранный, шестигранный, и четырехгранный кубик соответственно. Когда перед подобным обозначением есть цифра, то она означает количество кубиков данного вида, которое следует бросить и сложить результаты. Например, 2D6 обозначает бросок двух шестигранных кубиков и результат будет между 2 и 12. Множители ставятся после описания кубиков. Например, 3D10 x 4 значит бросок трех десятигранных кубиков, результаты складываются и конечный результат умножается на 4. Такой бросок дает результат в диапазоне от 12 до 120. Число в скобках после или в середине описания означает среднее значение броска. Оно дано для тех, кто хочет избежать броска и просто использовать средний результат. Так, обозначение D6 x 4(12) значит, что игроки, желающие избежать бросков, могут взять результат 12, как результат своего броска. Некоторые описания не могут дать фиксированный результат, поскольку он зависит от переменного фактора. Например, бросок D8(4) x Сила, так как он включает в себя Силу персонажа, которая меняется в зависимости от того, кто действует.

Меры измерения

Эта книга в основном применяет американские меры измерения (футы, ярды, мили, фунты и т.д.). Эквиваленты метрической системы применяются округленно для простоты. Например, мили умножаются на 1.5 чтоб получить километры (вместо 1.609), метр равен ярду (вместо 1.094 ярда), фунт равен полкило (вместо 0.4536), и так далее. Если Игрок хочет большей точности, ему следует брать американские единицы измерения и считать по более точным формулам. В ходе перевода подогнано под км/час и прочее.

Глава 2: Выжившие

Персонажи – выжившие – возможно, самая важная часть построения любой истории. Без хорошо описанных интересных персонажей, лучший сценарий не сможет привлечь интерес читателя или зрителя. То же самое и с ролевой игрой. Каждый игрок управляет персонажем в игре. В результате, игрок и играет часть истории и пишет ее. Каждый игрок принимает решения за своего персонажа и Мастер и другие игроки имеют дело с последствиями этих решений. Через этот процесс создается история.

Создание персонажа - одна из частей ролевой игры, которая более похожа на написание короткой истории или сценария. Игрок получает возможность создать воображаемого человека, который будет представлять его в игре. Персонаж может быть героическим, трусливым, чувствительным или глупым. Привычки, личность и облик персонажа целиком в руках игрока. Персонаж может быть калькой с игрока или совершенно другим человеком. Однако, есть ограничения. Персонаж должен подходить к истории или, в данном случае, к игровому сеттингу. Например, Рембо не подойдет к пьесе Ноэля Коуарда, и будет выглядеть глупо и нереально в новелле Тома Кленси. Коварный, предательский и сложный Яго не сможет прыгнуть со страниц Отелло в четырехцветный комикс про супергероев, по крайней мере, не главным персонажем (однако, он сможет быть отличным злодеем).

Это не значит, что все персонажи должны быть героями или даже «хорошими парнями» в белых шляпах. Они могут быть с изъянами, самолюбивыми и преследовать ложные цели. В целом, они должны быть похожими на воображаемых персонажей в рассказе: интересными, веселыми в игре и, самое главное, важными в ходе формирования истории, что является главной целью любой ролевой игры.

Мастер будет влиять на процесс создания персонажа. В конце концов, именно Мастер решает, подходит ли данный персонаж к кампании или нет. В некоторых случаях, он может решить, что персонаж не подходит к данной истории, или может быть слишком силен (или слаб) для задач и проблем, с которыми могут столкнуться персонажи.

Игрокам следует также помнить, что ролевая игра – это групповая активность. Создание персонажа для особых целей доминирования в игре или «зависания в луче прожектора» может быть интересно для некоторых игроков, но будет портить удовольствие остальным и может привести к тому, что никто не будет играть в игру. Если Мастер запрещает персонажа или концепцию, значит, он наверняка имеет хорошую на то причину. Уважайте его решение.

Как создать персонажа

Желающие поиграть должны быть знакомы с сеттингом (спецификой) игры. АФМБИ – это ужасы с выживанием, но специфика мира может различаться по желанию Зомби Мастера (ЗМ). Как только Мастер дал общее описание мира, игрокам следует подумать над типом персонажа, согласно сеттингу, которым будет интересно играть. Даже тогда следует совещаться с ЗМ. В некоторых играх ЗМ может значительно ограничить выбор, доступный игроку.

Некоторые игроки ошеломлены слишком широким выбором. Хотя, Унисистема позволяет создавать персонажа достаточно быстро, размышление над типом персонажа может занять порядочно времени. Иногда очень помогает, когда ЗМ работает с каждым игроком над созданием его персонажа лично перед началом первой игры. Если все равно ничего не выходит, то могут помочь Архетипы (часть в этой книге, остальные в дополнениях).

Архетипы (Шаблоны)

Для тех, кто хочет начать игру немедленно, есть несколько Архетипов в конце этой главы. Это заранее созданные персонажи, практически готовые к игре. Стоит им только дать имя и можно играть. К тому же, их можно изменить под свой вкус. Наконец, шаблоны можно использовать для вдохновения во время самостоятельной генерации. Для тех, кто готов создать персонажа с черновика, напоминание дает способы это сделать.

Элементы персонажа

Список параметров состоит из 6 простых элементов. Некоторые концептуальные (кто есть персонаж), другие числовые (какой величины параметр он имеет). По мере того, как персонажи делают свой выбор, определяя возможности, они определяют конечный результат – персонажа, готового для игры. Далее идет описание элементов.

1. Тип персонажа: Этот элемент дает формулу для приобретения других параметров персонажа. Он дает некоторое количество очков персонажа для затраты на разные элементы: Атрибуты, Качества, Умения и Метафизику.

- 2. Атрибуты:** Игрок должен приобрести простые параметры персонажа, и ментальные, и физические.
- 3. Качества/Недостатки:** Хотя это и не требуется, но персонажи будут более интересными, если у них будут специальные способности или недостатки.
- 4. Навыки:** Каждый персонаж прошел определенное обучение или тренировку. Это отражается в их навыках.
- 5. Метафизика:** Для Вдохновенных должны быть приобретены точные сверхъестественные способности.
- 6. Имуущество:** Это те предметы, которые имеет персонаж в начале игры.

Тип персонажа

Тип персонажа определяет общую совокупность физических и/или мистических способностей персонажа. В Унисистеме, Атрибуты и черты персонажа задаются распределением в них некоего числа очков персонажа. По сути, персонаж «покупает» уровни в тех Атрибутах, Качествах и умениях, которые ему нужны. Поскольку, количество очков персонажа ограничено, ему приходится делать выбор. Например, если игрок сделает персонажа слишком сильным, ему может не хватить очков на высокий Интеллект и другие Атрибуты. Тип персонажа определяет количество очков, которое может быть потрачено на каждый элемент системы. Разные количества этих очков выделяются на Атрибуты, Качества (и Недостатки), Умения и Метафизику. В данной книге представлены три типа персонажей.

Нормы предназначены для игр в жанре «выживание». Они – обычные люди, которые просто хотят прожить еще один день. Они выше среднего уровня, но лишь слегка. Для более героических кампаний, которые подразумевают боевик и битвы с зомби, Выживший или Вдохновенный более верный тип персонажа. Выжившие значительно выше среднего уровня почти во всех качествах, но не имеют сверхъестественных способностей. Вдохновенные не имеют столь много различных специальных способностей, зато имеют доступ к сверхъестественным силам.

Нормы

“Эй, я просто обыкновенный человек, пытающийся прожить еще один день в великом большом мире, которому наплевать на мою трусливую задницу. И мне достаточно ясно происходящее. Все действительно катится в ад!”

Нормы – обычные люди, живущие обычной жизнью, повторяющейся изо дня в день.

Они слегка выше среднего уровня, никто из них не хочет стать едой, но они не задаются. Зомби – жуткие существа и Нормам лучше действовать вместе и осторожно планировать свои действия, если они хотят пережить ночь.

В играх, ориентированных на запугивание игроков, Нормы – единственный доступный тип персонажа. Более героические и боевые сеттинги должны использовать типы Выжившего и Вдохновенного. Поговорите с ЗМ для совета.

Нормы начинают с 14 ОП на Атрибуты, 5 ОП для Качеств (и 10 очками для Недостатков) и 30 ОП для Умений. Нормы не могут брать свойства Дар или Вдохновение.

Выжившие

“Я не знаю, что происходит, да и не важно. Должно быть логическое объяснение этому, но сейчас я собираюсь палить во все, что выглядит неправильно. Это плохо, да, но я не ошибусь, Я переживу это. Я переживу что угодно!”

Выжившие крепче, умнее и сильнее, чем нормальные. Им приходится – обычным людям приходится очень туго при попытках выжить среди массы зомби. Выжившие – выдающиеся личности (возможно, с несколькими Атрибутами около или на пределе человеческих возможностей), чья великая физическая или ментальная сила позволяет им жить, и даже сражаться с бродячими мертвецами. В некоторых играх, Выжившие могут быть в отряде Нормов, чтоб добавить дополнительных сил отряду, если игроки не возражают против персонажей с разницей в уровнях. Практически во всех героических или играх-боевиках, Выжившие наиболее частый персонаж. Поговорите с ЗМ для большей информации.

Выжившие начинают с 20 ОП в Атрибутах, 15 ОП в Качествах (и до 10 в Недостатках) и 35 ОП для Умений. Выжившие не могут приобретать Дар или Вдохновение.

Вдохновенные

“Я знаю, что мир катится в Ад. Я знаю, что только умные и крепкие выживут. Очевидно, что нам необходимо сражаться. В тоже самое время, нельзя терять нашу веру. Иногда нам надо больше, чем мышцы, пушки и машины для того, чтобы выжить. Если я буду оставаться сильным и продолжать верить, у меня практически не будет шанса попасть в неприятную ситуацию.”

Вдохновленные - персонажи, отмеченные сверхъестественной силой. Многие верят, что эта сила идет Свыше, но прочие слышат «Зов» Природы, Духов или космоса. Независимо от истинного источника, Вдохновленные могут призывать эту силу, когда это необходимо. Часто, это то, что надо для того, чтобы пережить очередной день в Аду.

Вдохновленные в самом деле, не так одарены или умелы, как Выжившие. Они компенсируют это верой, и силой, которую она им дает. Вдохновленные подходят не для всех миров. Проконсультируйтесь с ЗМ. Вдохновленные имеют 20 ОП на Атрибуты, 10 ОП на Качества (и до 10 очков в Недостатках), 25 ОП на Умения и 15 ОП на Метафизику. Вдохновленные должны покупать Дар и Вдохновение на очки Качества или Метафизику.

Атрибуты

Атрибуты – врожденные параметры персонажа: его физическая сила, интеллект, чувства и подобное. Выбирая набор Атрибутов, игроки определяют пределы возможностей персонажа. Например, если игрок берет очень низкую Ловкость, то ему не следует удивляться, если персонаж постоянно не справляется с тем, что требует изящества и координации движений. Как только приобретены Атрибуты, игрок начинает понимать, что представляет его персонаж. Он сильный, но тупой, быстрый, но слабый, умный и внимательный, но слабовольный?

При выборе Атрибутов (да и вообще, при создании персонажа), предполагается, что игроки используют карандаш для вписывания цифр в карточку. Это дает возможность вносить коррективы во время дальнейшего создания персонажа.

Два типа Атрибутов используются в АФМБИ: Главные Атрибуты и Вторичные Атрибуты. Основное отличие в том, что Главные Атрибуты покупаются на ОП, данные на Атрибуты и прочие ОП, а Вторичные Атрибуты высчитываются из Главных.

Покупка Атрибутов

Во время создания персонажа, игроки получают определенное количество очков, чтоб распределить их по Главным Атрибутам, основанное на выбранном типе персонажа (см. ранее в этой главе). Атрибуты могут быть приобретены до 5 уровня по цене 1 к 1 (т.е. Сила 3 будет стоить 3 Очка, Сила 4 – 4 очка и так далее). Атрибуты свыше 5 уровня гораздо дороже: 3 очка за дополнительный уровень. Игроки не могут поднять Атрибут свыше 6 уровня, абсолютного максимума для человека (покупка атрибута до 6 уровня будет стоить 8 очков(5+3)).

Шесть Атрибутов, которые можно купить на ОП, это: Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Внимательность и Сила Воли. Каждый из них описан ниже.

Сила

Величина физической мощи персонажа. Сила определяет то, как много повреждений персонаж наносит оружием ближнего боя, как много груза он может нести, и насколько он силен. Также, этот Атрибут помогает определить, сколько повреждений и урона может вынести персонаж перед тем, как пасть.

Сила полезна для людей, кто часто переносит тяжести или любит подраться врукопашную. Персонажи, которые должны иметь высокую силу, это атлеты, рабочие и солдаты. Низкая сила означает либо низкий рост и вес, либо недостаток упражнений.

Персонаж может прыгать в высоту (Сила x 25) сантиметров и в длину (Сила) метров. Удвойте эти значения, если прыжок сделан с хорошего разбега.

Таблица, описывающая, сколько персонаж с определенной силой может поднять, дана ниже. Это вес, который кто-то с данным значением Силы может поднять без особого труда. Более высокий вес можно поднять с некоторым усилием (примите максимальный вес, который можете поднять (на краткое время) равным удвоенной подъемной способности). Персонаж может «раздвинуть рамки» и попытаться поднять больше, пройдя Простой тест на силу. Каждый достигнутый уровень успеха позволяет персонажу поднять дополнительные 10% от его максимального подъемного веса. Эта попытка стоит персонажу D4(2) очков Выносливости за каждый уровень успеха в тесте. Провал на тест Силы наносит повреждения в D4(2) Очка Жизни – персонаж надорвался и что-то повредил...

Таблица Силы

Сила	Грузоподъемность
1-5	25 кг x Сила (Сила 5: 125 кг)
6-10	100 кг x (Сила - 5) + 125 кг
11-15	250 кг x (Сила - 10) + 625 кг
16-20	500 кг x (Сила - 15) + 2,500 кг

*уменьшить максимальный вес на одну десятую, когда груз метается.

Ловкость

Ловкость – это мера координации персонажа, юркости и изящества. Применяется для определения, насколько умел персонаж в любом задании, которое требует координации движений и точности. Это включает в себя многое, начиная с показа карточных фокусов и карманной кражи, заканчивая ударом кому-нибудь в лицо. (Ловкость помогает попасть; Сила определяет, как сильно навредил удар). Любое задание, в котором важна скорость и координация персонажа, зависит от его ловкости. Высокая Ловкость обычна среди танцоров, гимнастов или карманников. Люди с низкой Ловкостью неуклюжи и неграциозны.

Телосложение

Этот Атрибут определяет, насколько физически крепок и здоров персонаж. Телосложение важно для противостояния болезням, повреждениям и усталости. Данный Атрибут используется (вместе с Силой) для того, чтоб определить, как много физического вреда может выдержать персонаж и остаться функциональным. Телосложение также нужно для физических навыков, таких как плавание, бег на длинные дистанции и прочее.

Интеллект

Этот Атрибут определяет способность персонажа обучаться, сопоставлять и запоминать информацию. Чем выше Интеллект, тем легче улучшать различные умения. Также, этот Атрибут используется для понимания и интерпретации информации. Заметьте, что Интеллект и образование – две различных вещи. Человек может быть умен, но неграмотен. Образование присутствует в секции Умений, где определяет то, чему научился персонаж в своей жизни.

Внимательность

Внимательность покровительствует пяти чувствам персонажа. Она представляет общую остроту чувств. Этот Атрибут используется для поиска подсказок, замечать разные вещи и избегать неожиданностей. Также, Внимательность определяет интуицию и осторожность персонажа. Персонаж с низкой Внимательностью будет почти равнодушен к происходящему вокруг.

Сила воли

Этот Атрибут измеряет ментальную силу и самоконтроль персонажа, его способность противостоять страху, угрозам и искушению. Сила воли важна для некоторых из чудес Вдохновенных. Она также важна для Нормов и Выживших, так как используется для противостояния магическим вмешательствам, психическому контролю разума, влиянию паники и другим подобным вещам.

Значение цифр

Во время создания персонажа, игрок назначает величину каждого из шести Атрибутов, обычно, варьируя их от 1 до 5, с человеческим максимумом в 6. Это делается покупкой Атрибутов на доступные очки персонажа. Величина Атрибута отражает предел персонажа в этом Атрибуте. Чем выше значение, тем сильнее персонаж в этом. Следующие абзацы опишут меры Атрибута от 1 до 5.

Уровень 1: Персонаж ниже среднего в этом атрибуте. Сила 1 означает слабую мускулатуру, либо хилого, либо слабого, неразвитого физически человека. Ловкость 1 означает неуклюжесть. Персоне, которая часто роняет вещи, не доверяют тонкую работу, если она не тренировалась долгое время перед этим. Интеллект 1 - ниже среднего, не совсем тупица, но медленный на принятие решений. Внимательность 1 это черта персонажа, который не очень наблюдателен и скорее всего, не видит, что происходит вокруг. Персонажи с телосложением 1 хрупки и часто слабы здоровьем: они первыми заболевают, и их слабое сложение может быть причиной пристрастия к наркотикам, табаку или алкоголю. Сила воли 1 означает человека, на которого легко влияют другие, приспешника или кого-то, кто легко поддается искушению.

Уровень 2: Это средний уровень для человеческой особи. Большинство людей в любой группе имеют атрибуты с таким значением, обычно с 1 или 2 атрибутами на уровне 1 или 3.

Уровень 3: Это уже выше среднего, но не выдающееся значение. Сила и Телосложение 3 отражают некоторое атлетическое сложение, возможно, причина в частой и динамичной работе, или это прирожденный атлет, который не тратил время на развитие своего таланта. Персонажи с ловкостью 3 изящные особы. Интеллект 3 означает умного человека, который легко изучает новые умения, если ему хватит на это терпения. С внимательностью 3, человек имеет развитые чувства и интуицию, его нелегко одурачить или поставить в тупик. Персонаж с силой воли 3 редко подчиняется или запугивается в нормальных условиях.

Уровень 4: Уровень атрибута 4 гораздо выше среднего. Очень немногие люди – возможно, один из десяти в случайно выбранной группе, имеют атрибут на этом уровне. Сила и Телосложение 4 могут быть только у атлетов, включая лучших футболистов в больших высших школах или студенческих лагерях колледжей,

упорно тренирующихся Солдатов спецназа и прочих людей, которые тратят много времени и усилий на то, чтобы быть в форме. Ловкость 4 обычна среди гимнастов, акробатов, танцоров и прочих одаренных людей. Ментальные атрибуты на уровне 4 означают почти гения (интеллект), очень острые чувства и интуицию (внимательность) и «железную волю» (сила воли).

Уровень 5: Это «практический» предел человека. Хотя люди с атрибутами на уровне 5 и не рекордсмены, они среди лучших и умнейших представителей человечества. В маленьком или среднем сообществе, можно перечислить по пальцам людей, у которых один или два атрибута на уровне 5 и они, скорее всего очень хорошо известны всем за свою силу, мудрость или выносливость. Крупные города, большие студ.городки и скопления Выживших содержат больше этих необычных людей, но даже там они не так часты.

Очень низкие или очень высокие атрибуты

Большинство людей имеют атрибуты от 1 до 5. Уровень 0 означает очень низкий атрибут, а -1 значит уровень слабее пятилетнего ребенка. Атрибут 6 – вершина человеческих достижений. Даже в среднем городе очень мало подобных людей.

Заметьте, что данные ограничения накладываются только на человека. Глупо ожидать, что лошадь или слон будут иметь те же ограничения, что и человек. Многие большие существа имеют силу 7-12 (включая лошадей, медведей и горилл) Огромные существа, вроде китов или слонов, имеют силу 15-20 или выше. Таким же образом, грациозные животные, вроде кошек, хищных птиц и прочих, имеют среднюю ловкость 4-7. Телосложение – один из немногих атрибутов, который ненамного превосходит человеческий предел. Некоторые большие животные, вроде слонов, на самом деле слабы против шока, болезней, несмотря на то, что у них больше очков жизни.

Сверхъестественные существа, вроде зомби, свыше человеческих пределов. Некоторые из них имеют нечеловеческие физические атрибуты, а долгоживущие особи могут иметь выдающиеся ментальные характеристики. Только сила веры или численное преимущество и оружие дают человеку шанс противостоять подобным врагам.

Вторичные атрибуты

После определения шести Главных атрибутов, применяются простые расчеты для определения вторичных атрибутов. Вторичные атрибуты не покупаются, они определяются подстановкой главных атрибутов в формулы, данные ниже.

За исключением скорости, которая просто отражает, как быстро может бегать персонаж, прочие вторичные атрибуты представляют собой запас количества очков. Некоторые факторы (ранения, усталость, страх или применение магии) временно снижают это количество. Например, очки жизни определяют текущее здоровье персонажа. Если было нанесено ранение, то здоровье (очки жизни) персонажа снижается; излечение повреждений может поднять количество очков до прежнего уровня. Чем значительней повреждение, тем больше очков вычитаются из запаса очков. Вторичные атрибуты это: Очки жизни, Очки выносливости, Скорость и Эссенция.

Очки жизни (LP)

Данный атрибут определяет физическое здоровье персонажа. Сила и телосложение являются определяющими факторами. Большой, крепко сложенный силач может пережить больше ударов, чем тонкошей простуженный зубрила. С другой стороны, пуля в голове или добрый удар топором может убить любого из них с одинаковой легкостью. Очки жизни отражают количество физического вреда, которое может пережить персонаж до потери функциональности. Очки жизни также снимают болезни, сильная усталость и сверхъестественные атаки.

Формула: Сложить силу и телосложение, умножить на 4 и добавить 10 к результату. Данную формулу лучше записать так: $((\text{Сила} + \text{Телосложение}) \times 4) + 10$. Результат человека лежит в пределах 18 – 58.

Очки выносливости (EP)

Очки выносливости измеряют способность персонажа противостоять усталости и перенапряжению, до того, как упасть. Как и очки жизни, очки выносливости используют телосложение и силу, но они также включают в себя силу воли, принимая в расчет то, что некоторые люди могут заставлять себя делать что-то, что лежит за их обычными физическими пределами, усилием воли. Чем больше очков выносливости имеет персонаж, тем дольше он может бежать, таскать вещи, плавать и подобное. Когда персонаж перенапрягает себя, то он начинает терять очки выносливости. Когда запас очков иссякает, персонаж рано или поздно падает от усталости. (см. Потеря очков выносливости). Иногда, легкие повреждения от нелетальных атак вычитаются из запаса выносливости вместо запаса жизни.

Формула: Сложить Телосложение, Силу и Силу воли, умножить на три и прибавить 5 к результату. $((\text{Телосложение} + \text{Сила} + \text{Сила воли}) \times 3) + 5$. Запас выносливости у человека находится в пределах от 14 до 59.

Скорость

Этот атрибут указывает, как быстро может бегать человек с максимальной скоростью. Применяется в небольшом количестве случаев, когда скорость бега будет что-либо значить, например, погоня за кем-либо или бегство от кого-то.

Формула: $(\text{Телосложение} + \text{Ловкость}) \times 3$ – это скорость в километрах в час. Человеческая скорость от 6 до 36 км/час. Половина этого значения – число метров, которое персонаж пробегает за секунду.

Запас Эссенции

Эссенция – это количество духовной энергии, которое персонаж имеет в себе. Она измеряет, проще говоря, силу души персонажа и его жизненную силу. Эссенция также является связывающей силой реальности. Это значит, что внутри каждого человека есть строительные блоки мироздания. Чудеса Вдохновенных могут канализировать Эссенцию в множество мощных эффектов. Хотя, Эссенция используется в основном для выполнения Чудес, она также временно тратится сильными эмоциями (такими, как страх и ненависть) и атаками некоторых сверхъестественных существ. Полное обнуление запаса Эссенции человека может привести к его смерти.

Формула: Сложить все главные атрибуты персонажа. Вдохновенные часто имеют дополнительную Эссенцию благодаря своему сильному контролю над потоками первичной энергии. Эта дополнительная Эссенция покупается во время создания персонажа (см. Увеличенный запас Эссенции, Качество, стр. 48)

Определение Вторичных Атрибутов у персонажей с низкими Главными Атрибутами

Некоторые персонажи имеют в атрибутах 0 или даже отрицательные числа. Эти уровни в атрибутах обозначают навыки, которые гораздо ниже среднего уровня. В таком случае, требуются специальные правила для определения Вторичных атрибутов. Когда имеется дело с низкими Главными атрибутами, то надо считать их равными 1. Если атрибуты отрицательны, то отнимайте их от результата.

Например, Делл хилый и болезненный мальчик с силой -1 и телосложением 0. Чтобы определить его запас очков жизни, считайте -1 и 0, как «1», получая в результате 18 очков жизни. Затем снижайте их до 17, так как отрицательные значения вычитаются из конечного результата. Это специальное правило, считать 0 и отрицательные числа во вторичных атрибутах, применяется только в тех случаях, когда присутствует умножение (запас очков жизни, очки выносливости и скорость). Эссенция считается, как обычно.

Преимущества и Недостатки

Качества – это врожденные характеристики, которые дают персонажу преимущество или положительную черту. Недостатки – характеристики, которые как-то ограничивают или отталкивают от персонажа. И качества, и недостатки служат для того, чтобы лучше обрисовать персонажа и могут быть полезны как в отыгрыше, так и в достижении успеха по ходу игры.

Качества – желательные черты, поэтому они имеют «стоимость» в очках характеристик. Недостатки, с другой стороны, ограничивающие факторы, и в «награду» за них персонаж получает добавочные очки характеристик. Очки, получаемые от недостатков, можно использовать любым способом – вкладывать в Атрибуты, Качества, Навыки и Метафизику.

Для ключевых параметров, отличных от Атрибутов, очки, вырученные за недостатки, можно вкладывать один к одному. Покупка Атрибутов на эти очки выйдет гораздо дороже. Стоимость повышения Атрибута на один уровень равна значению этого уровня. Например, поднятие Атрибута с 3 до 4 стоит 4 очка Недостатков, с 4 до 5 стоит 5 и так далее. Далее, стоимость складывается. Поднятие одного Атрибута с 3 до 5 стоит 9 очков Недостатков.

Категории

Качества и Недостатки делятся на категории. В основном, эти категории описательны и не влияют на игровой процесс. В некоторых случаях, однако, категория имеет значение. Явный пример того – Сверхъестественные Качества; обычно, только Вдохновенные могут иметь Сверхъестественные Качества. Некоторые из Сверхъестественных Недостатков могут распространяться на Нормов и Выживших, по решению Зомби Мастера. Используются следующие категории: Ментальные, Физические, Социальные и Сверхъестественные. В то время, как большинство Качеств и Недостатков идут по алфавиту, категория Сверхъестественных отделена от остальных и идет в конце. Главы в содержании содержат Качества и Недостатки по категориям для облегчения доступа во время создания персонажа.

Численные Качества и Недостатки

Некоторые Качества и Недостатки выражаются в числах: самые простые примеры это Привлекательность, Харизма и Ресурсы. Они похожи на Атрибуты, так как эти Качества и Недостатки меняют персонажа в положительную или отрицательную сторону. Как результат, они представляются в виде бонусов и штрафов. Например, Качество Харизма +2 означает бонус в 2 уровня на любое задание или проверку, которая подразумевает влияние или манипулирование людьми при помощи социальных умений, а Недостаток Ресурсы -2 означает очень низкий доход и малое количество имущества, значительно ниже среднего по стране.

Снижение черты ниже среднего дает персонажу дополнительные очки для вложения в характеристики. Среднее значение этих черт равно 0; если игрок не хочет связываться с Численными Качествами, просто считайте, что базовое значение равно нулю.

Качества и Недостатки во время игры

Некоторые Качества и Недостатки могут быть получены или потеряны по ходу игры. В некоторых случаях, Качества и Недостатки могут меняться. Например, пугающая рана может снизить Привлекательность персонажа, а случай может увеличить или уменьшить Ресурсы или Уровень статуса персонажа. Когда подобное случается, очков опыта на их покупку не требуется. Если игрок хочет целенаправленно поменять Качество или Недостаток, он должен потратить очки опыта и дать мастеру хорошую причину этой замены (см. Опыт, с.188).

Создание новых Качеств и Недостатков

Список ниже далек от исчерпания, хотя он покрывает большинство основ. Во многих случаях «новое» Качество или Недостаток является развитием или видоизменением существующего. Цена характеристики должна балансироваться преимуществами или штрафами, которые она дает персонажу. Большинство Качеств и Недостатков должно стоить от 1 до 3 очков; только самые мощные или калечащие из них могут иметь стоимость 4 или выше.

Список Качеств и Недостатков

Следующие Качества и Недостатки могут быть взяты для персонажа при согласии мастера.

Обостренные/Ограниченные чувства

2-очковое Физическое Качество или Недостаток

Это Качество/Недостаток должен быть приобретен для каждого чувства отдельно: зрение, слух, осязание, обоняние или вкус. Обычно, пять чувств представлены Атрибутом Внимательности. Обостренные или ограниченные чувства показывают, что один или более чувств выше или ниже, чем у обычного человека с таким же значением Внимательности. Когда приобретается, как Качество, Обостренные чувства дают персонажу бонус +3 к любому, относящейся к Внимательности, Проверке или Заданию, которое основывается на этом чувстве. Если приобретается, как Недостаток, то Ограниченные чувства дают подобный штраф -3 на те же проверки. Некоторые Ограниченные Чувства (в частности, слух и зрение) могут быть легко скорректированы в наше время при помощи очков, слуховых аппаратов и подобных устройств. Если ограничение уничтожается при помощи использования такого устройства, Зомби Мастер должен снизить цену Недостатка на одно очко. Возможно иметь более одного вида Обостренных или Ограниченных Чувств, или, например, иметь Острый слух и Слабое зрение, или другую подобную комбинацию чувств. По очевидным причинам, персонаж не может иметь Ограниченную и Обостренную версию того же самого чувства.

Зависимость

Варьирующийся Ментальный Недостаток

Зависимый поработочен веществом и должен получить его, даже против своего желания. Наиболее сильные вещества наносят сильный урон здоровью. Многие из них также нелегальны и применение их или покупка может свести персонажа в тюрьму, если подобное обнаружится. Правда, это не слишком заботит зависимого; когда приходит тяга, он редко может ей сопротивляться. Он часто совершает поступки, которые ему обычно никогда бы не пришли в голову для удовлетворения своих потребностей, от обмана и воровства до серьезных преступлений, торговли телом или даже предательства друзей.

Когда зависимый персонаж не получает своей обычной «дозы», он страдает от оупляющих симптомов отката. Большинство ментальных действий (то есть, Заданий и Проверок, использующих Интеллект, Внимательность или Силу воли) получают штраф, равный величине Недостатка (так, персонаж с

Зависимостью в 2 очка получает штраф -1 к большинству ментальных действий), пока зависимый не получит то, что ему надо.

Наиболее тяжелые наркотики (вроде героина) также дают сильные физические эффекты; такие зависимые получают штраф -3 на все физические действия вдобавок к вышеуказанным штрафам на ментальные действия.

Цена этого Недостатка определяется силой зависимости и побочных эффектов наркотика или вещества. Подробное описание эффектов различных наркотических веществ заняло бы целую книгу, а то и больше. Игрокам следует ограничиться теми эффектами, что преобладают над персонажем. Они могут варьироваться от небольшого штрафа на действия за легкую «заторможенность», до полного ступора героинового «трипа». В игре, как и в настоящей жизни, наркотики опасны и непредсказуемы, и зависимый персонаж часто не может себя контролировать. Таблица ниже дает основные стоимости данного типа привыкания. Зомби Мастер может менять их, как ему заблагорассудится.

Стоимость зависимостей

Обычное питье или курение	1 очко
Тяжелое питье или курение, легкое применение марихуаны или ЛСД	2 очков
Тяжелое применение марихуаны или ЛСД	3 очка
Алкоголизм, обычное использование барбитуратов или кокаина	4 очка
Обычное использование героина, тяжелое применение барбитуратов или кокаина	5 очков
Тяжелое применение героина	6 очков

В отличие от большинства Недостатков, эта проблема не может быть решена легко. Вообще, лучшее, на что персонаж может надеяться, это «бросить однажды». Избавление от этого Недостатка никогда не должно сводиться к тому, чтобы подкопить достаточно очков, чтобы «выкупить» его. Противостояние тяге требует серии ежедневных Проверок Силы воли. За каждую Проверку Силы воли до уровня Силы воли персонажа, Проверки Простые. За каждую последующую, свыше уровня, Проверки Сложные. Все Проверки получают штраф, равный цене Недостатка, плюс дополнительные от -1 до -4, в зависимости от силы наркотика и его доступности (табак доступен и сильно затягивает, поэтому Проверки Силы воли будут иметь минимальный штраф -4 или даже выше). Когда персонаж набирает 10 уровней Успехов в достижении от успешных Проверок на Силу воли, одно очко персонажа может быть потрачено, чтобы снизить силу зависимости на один пункт. Следующие 10 уровней Успехов нужны для следующего очка и так далее, пока Недостаток не будет ликвидирован. Если любая Проверка во время курса набора 10 уровней Успехов провалится, то все Успехи аннулируются и все придется начать заново.

Например, Джошуа имеет Силу воли 3 и 2 очка в Зависимости от марихуаны. Он начинает свое отвыкание с того, что делает ежедневно Простые Проверки на Силу воли. Проверки получают штраф в -2 за силу зависимости и далее -1 за доступность и силу наркотика (по решению Зомби Мастера). За три дня Джошуа выкидывает 6, 8 и 15 (см. Правило 10, стр.93). Он добавляет свою удвоенную Силу воли (6) и вычитает свои штрафы (-3), получая в результате 9 (один уровень успеха), 11 (два уровня успеха) и 18 (пять уровней успеха). В сумме это 8 уровней успеха. Джошуа надо лишь 2 уровня успеха для снижения Недостатка до 1-очкового. К несчастью для Джошуа, все становится серьезнее, и теперь требуются Сложные Проверки на Силу воли. На следующий день Джошуа выкидывает 4. Прибавляя свою Силу воли (2 – без удвоения) и вычитая штрафы (все еще -3), он получает результат 3. Этот провал отправляет Джошуа в отчаянный поиск дозы. Если он попытается бросить снова, ему придется начинать свою серию успехов с нуля. Эта борьба должна быть важной частью отыгрыша. Хороший отыгрыш мук зависимости может дать бонусы к Проверкам на Силу воли.

Противник

Варьирующийся Социальный Недостаток

Когда-то в прошлом, персонаж завел себе врагов, или он принадлежит к группе, расе или нации, которая автоматически вызывает враждебность других. Противник – это тот, кто больше чем кто-либо не любит персонажа. Он, она или они хотят не меньше, чем уничтожение цели, либо убивая, либо доводя до смерти. Чем сильнее противник, тем выше цена Недостатка. Участникам хроники (игроками) следует определить себе Противника согласно обстановке игры. Если Противник не будет появляться часто, то игрок может снизить стоимость Недостатка или убрать его вовсе. Противники-одиночки стоят от 1 до 3 очков, зависимости от их ресурсов и способностей. Обычный человек будет стоить 1 очко, Зеленый берет или мультимиллионер – 3 очка. Организация может быть от 2 до 5 очков, в зависимости от ее силы. Банда головорезов будет 2 очка, городское управление полиции будет 3-4 (в зависимости от размера и компетентности), и большое национальное агентство, вроде ЦРУ, будет стоить 5 очков или более. Игрок должен дать хорошую причину,

почему его персонаж заслужил ненависть Противника. Зомби Мастер, затем, может развить этого врага в ключевую точку истории, как ему заблагорассудится.

Артистический талант

3-очковое Качество

Некоторые люди имеют природный дар к созиданию ошеломляющих художественных работ, даже не имея тренировок. Гении, вроде Моцарта и Пикассо могли создавать истинное искусство без видимых усилий. Персонаж с этим Качеством имеет достаточно таланта, чтобы стать знаменитым художником. Артистический талант влияет только на один вид самовыражения, такой, как рисование краской/карандашом, скульптура, пение и т. д. Можно брать это Качество много раз, каждая дополнительная покупка дает прибавку к другому типу изящных искусств. В дальнейшем, прибавки к Эссенции (см. ниже) складываются.

Каждый раз, как создается творение, персонаж получает бонус +3 ко всем относящимся Задачам.

Дополнительно, если Задача провалена, все равно выходит, как минимум, один уровень успеха – даже неудачи у истинно талантливых людей имеют некую артистическую красоту. В большинстве миров АФМБИ, истинные художники имеют очень сильные души. Персонаж с Качеством Артистический талант добавляет 12 очков к своему запасу Эссенции, что отражает силу его духа. Иначе говоря, это так же делает артистов более желанной целью для противников, которые кормятся Эссенцией (духовной силой), что объясняет частые духовные муки истинных артистов.

Привлекательность

Варьирующееся Физическое Качество или Недостаток

Это Качество или Недостаток определяет внешность персонажа (или ее недостатки). Средний человек имеет привлекательность 0, что означает серость и незапоминающуюся внешность, если он не предпримет шагов к улучшению своего облика (одежда, косметика и манеры всегда помогают выделиться). Положительные значения в привлекательности означают приятные черты, а отрицательные значения значат уродство, шрамы или неприятные черты. Значение привлекательности персонажа может быть добавлено или вычтено из любой проверки или задания, которое подразумевает произведение впечатления на других людей. В некоторых случаях, отрицательная Привлекательность может быть полезна. При попытках угрожать или запугивать людей, положительное значение не даст эффекта, а отрицательное будет считаться за бонус. Например, человек с привлекательностью -3 может добавить +3 к любой задаче, где важно запугивание людей.

Заметьте, что физические атрибуты персонажа определяют, как именно выражается его привлекательность. Например, персонаж с силой и телосложением 3 или 4 и привлекательностью 4 будет выглядеть очень накачанным, возможно, загорелым от тренировок на чистом воздухе, и иметь хорошо развитое тело.

Персонаж с телосложением 1 и такой же привлекательностью, как и в прошлом случае, будет выглядеть изящным, хрупким человеком с почти кукольными чертами.

Покупка привлекательности стоит 1 очко за уровень, если покупается, как Качество или добавляет одно очко, если берется, как Недостаток. После создания персонажа, привлекательность может меняться только в тех случаях, когда меняется весь его облик, либо шрамирование или пластическая хирургия.

Привлекательность может меняться от -5 до 5 у людей. +1 или +2 значит, что человек выделяется из толпы и привлекает внимание, если персонаж как-то не скрывает свои черты. С +3 или +4 персонаж может легко прожить, сделав карьеру модели или ведущего. С +5 персонаж будет выглядеть, как топ-модель, участник конкурса красоты или звезда кинофильма. С -1 или -2, персонаж будет иметь грубые черты или слабо выраженные уродства, шрамы. С -3, -4 персонаж становится более отталкивающим. На -5 люди будут прогоняться внешностью персонажа; те, кто смотрят на него, будут испытывать дискомфорт. Существа с нечеловеческими чертами могут иметь уровни -10.

Харизма

Варьирующееся Ментальное Качество или Недостаток

Эта черта отражает личную притягательность и лидерские качества человека. Она меняется от -5 до 5.

Персонаж с отрицательной харизмой будет инстинктивно не нравиться большинству встреченных людей.

Люди будут естественно пытаться противопоставить себя ему или избегать его. Харизму модно добавлять к любой Задаче, когда персонаж пытается повлиять на других людей. Отрицательная Харизма, конечно, уменьшает шанс того, что попытка повлиять удастся.

Клоун

1-очковый Ментальный Недостаток

Клоун отказывается принимать вещи серьезно, и всегда держит наготове шутки и подколы, даже в самые неподходящие моменты. Возможно, персонаж сильно закомплексован и пытается заслужить доверие людей через юмор, или он просто получает радость оттого, что выводит людей из себя своими комментариями. Самая большая проблема таких людей состоит в том, что они не могут держать рот закрытым, даже если знают, что шутка сработает только против них.

Клоунов принимают и любят, когда чудной юмор к месту (вечеринки и другие социальные сборища, или среди друзей). Их чувство юмора втягивает их в неприятности во время напряженных и опасных ситуаций. Другая проблема в том, что Клоунов часто не принимают всерьез, даже если это следует сделать.

Контакты

Варьирующееся Социальное Качество

Персонаж имеет друзей или союзников, которые снабжают его информацией, предупреждениями и даже помощью, если потребуется. Чем полезнее контакт, тем выше его цена. Зомби Мастер лично определяет доступность любого и каждого контакта в данный момент времени. Обычно, чем чаще персонаж общается с контактом, тем больше вероятность того, что он будет недоступен.

Контакт, дающий только слухи и сплетни, стоит 1 очко. Если контакт обычно дает проверенную информацию и сможет немного помочь персонажу (предложить подвезти, дать ночлег у себя дома), то это Качество будет стоить 2 очка. Реальные союзники, которые помогут персонажу любым способом, будут стоить от 3 до 5 очков, в зависимости от своих ресурсов.

Самолюбие

1-3 очковый Недостаток

Самолюбивый персонаж хочет получить некоторые вещи, и он готов пройти долгий путь, чтоб их добиться. Он может мотивироваться любовью к деньгам, жадной чувственным удовлетворением, тягой к власти и поисками славы. Каждый раз, как он захочет быть знаменитым, удачливым или влиятельным, он сделает что угодно, ограничиваясь лишь своим чувством осторожности или морали, и в некоторых случаях, ничем.

Самолюбивый персонаж обычно воздерживается от нарушения своего морального кодекса или законов страны в преследовании своей цели, но если предоставляется прекрасная возможность, искушение может быть слишком велико.

Есть четыре типа самолюбия, основанных на желаниях персонажа: жадность (деньги и имущество), похоть (сексуально привлекательные люди), амбициозность (сила и влияние) и тщеславие (слава и уважение). Возможно, иметь два или более данных типа, но каждый дополнительный источник желания дает лишь одно очко к стоимости Недостатка. Данный Недостаток имеет три уровня силы, стоящие 1,2 и 3 очка соответственно.

1 уровень: Первый уровень относительно мягок. Персонаж знает, что он хочет и тратит множество времени и усилий на достижение своей цели, но он не нарушит свои правила или правила общества, чтоб добиться этого. Его желание, несмотря на это, преобладает в его жизни. Большинство его действий направлено на достижение цели, прямо или косвенно.

2 уровень: Второй уровень сильнее – под действием искушения, персонаж может пойти против своих главных принципов и морали. Он может противостоять, если действия, которые он хочет совершить, действительно плохи и осуждаемы – кража награды за героический поступок друга, например – но противостояние требует Простой Проверки на Силу воли со штрафом от -1 до -3, если искушение и возможность действительно велики.

3 уровень: Третий уровень сильнейший – желание так сильно, что даже превосходит любые сомнения персонажа. Когда присутствует искушение, персонажу надо пройти Сложную Проверку на Силу воли, чтоб удержаться, к тому же со штрафом от -1 до -5, зависящим от размера «награды». Ради достаточно большой награды, персонаж обратится против друзей или возлюбленных и даже предаст любые свои принципы и устои.

Трусость

1-3 очковый Ментальный Недостаток

Трусый персонаж легко пугается и запугивается. Более того, он очень боится идти на какой-либо риск; мысль о том, чтобы подвергнуть себя опасности всегда вгоняет его в панику. Заметьте, что это не значит, что трусливый персонаж не будет сражаться при необходимости. Такой персонаж обычно пытается склонить ставки в свою сторону перед переходом к насилию. Он не имеет склонности (за исключением случаев, оговоренных другими Недостатками) атаковать других, если обстоятельства не минимизировали опасность. Трус может очень легко скрывать свой недостаток от других, пока не попадет в действительно опасную ситуацию. Только тогда его недостаток становится заметен.

Этот Недостаток имеет три уровня силы, стоящие 1,2 и 3 очка соответственно. Уровень Недостатка работает, как модификатор к любой Проверке на Силу воли или Задаче противостоять страху, запугиванию или угрозам. Например, персонаж с 2-очковой Трусостью получает штраф -2 к любой Проверке на страх (см. Будучи напуган, стр.96).

Уровень 1: На первом уровне персонаж избегает необязательного риска, но будет драться, будучи загнан в угол (или когда он думает, что перевес на его стороне). Простые Проверки на Силу воли обязательны, чтоб не убежать или не сдаться, когда персонажу противостоят те, кого персонаж считает значительным врагом. То же самое насчет небольшого риска, вроде перебранки с начальником, просьбы повышения, поиск совета по какому-то вопросу и т.п.

Уровень 2: Второй уровень этого недостатка сильнее. Персонажу надо проходить Простую Проверку на Силу воли, чтоб сражаться, даже если он уверен, что преимущество на его стороне, и ему надо пройти Трудную Проверку на Силу воли, чтоб не сбежать в опасной ситуации или серьезном риске.

Уровень 3: Последний уровень наихудший, требующий Трудной Проверки на Силу воли, чтоб ввязаться в противостояние или в рискованной ситуации, даже когда персонаж имеет хорошие шансы победить. Действительно опасные или героические действия просто невозможны; персонаж никогда осознанно или по собственному желанию не подвергнет себя опасности, и он даже может предать своих друзей, если он думает, что он спасет себя благодаря этому.

Жестокость

1-3 очковый Ментальный Недостаток

Жестокие люди получают удовольствие, заставляя других страдать. Истинные злодеи получают наслаждение от чужой боли. Некоторые люди замечательны и милы, обычно, но, будучи разозлены или атакованы, заставляют своих врагов сурово заплатить – и наслаждаются от этого. Этот недостаток имеет два уровня или степени силы. Второй уровень лучше ограничить, оставив его злодеям, так как это значит серьезную ментальную проблему, которая может сделать большинство персонажей неподходящими для обычной кампании. Как всегда, последнее слово за Мастером.

Уровень 1: Этот персонаж никогда не навредит другу или возлюбленному. Враги, особенно те, что разозлили его по-настоящему, другое дело. Он наслаждается, причиняя боль (духовную или физическую) тем, кто, по его мнению, этого заслуживает. Персонажи с этой степенью жестокости способны делать уступки под давлением обстоятельств, но не перестанут искать благоприятные возможности. Это 1-очковый недостаток.

Уровень 2: Персонаж – настоящий садист, и никогда не упустит случая причинить боль другим. Даже друзья и любимые не в безопасности. Когда его жестокость обрушивается на врагов или тех, кто встал на его пути, ничто его не радует более их полного уничтожения и издевательства. Когда враги недоступны, он применяет свои «таланты» на окружающих. Это 3-очковый недостаток; люди с этим недостатком редко поддерживают с кем-то дружбу и быстро заводят врагов.

Заблуждения

Варьирующийся Ментальный Недостаток

Заблуждения – вера в то, чему нет основы в реальности. Персонаж отказывается бросить свои верования даже пред лицом ошеломляющих улик, или выдвигает предположения, которые могут объяснить что угодно, согласно его заблуждению. Далее, несколько примеров.

Предубежденность: Вера в то, что группа людей (расовая, этническая или национальная) имеет определенные характеристики (положительные или отрицательные). В то время, как все имеют те или иные предубеждения, заблуждающиеся люди упорно стоят на своем. Иногда, человек отказывается верить и дружить с любым членом такой группы, независимо от положительности человека. Такое заблуждение стоит от 1 до 3 очков, в зависимости от того, насколько высока степень заблуждения, как велика группа, к которой принадлежит человек и как они преобладают в жизни человека. На 1-очковом уровне персонаж просто чудак, на 3 очках, он бешенный белый экстремист.

Мания величия: Этот человек думает, что он кто-то великий и могущественный, более чем он есть на самом деле. В тяжелых случаях, персонаж думает, что он историческая или мифологическая фигура, вроде Наполеона или Шерлока Холмса. Более распространенный тип заблуждения – обостренное чувство несправедливости: «Я гений, но никто не понимает меня, поэтому я лишь кассир в 7-11» (1 очко). «Я – Мессия, готовьтесь ко второму пришествию!» (3 очка).

Фобия: Фобия считается за заблуждение, стоящее от -1 до -3 очков, в зависимости от силы. Так, клаустрофобия может быть -1, если персонажу неуютно в замкнутых помещениях и -3, если персонаж не может войти в лифт без судорог удушья.

Причудливые заблуждения: Любая странная вера, которая несовместна с реальностью. Например: «Инопланетяне говорят со мной через наручные часы», «Я ношу эту шапку из фольги, так что лазеры со спутников меня снова не убьют», «Собаки – исчадья Сатаны и должны быть убиты». Стоимость зависит

больше от того, что персонаж делает, чем от самого заблуждения. Например, если персонаж с заблуждением из последнего примера просто отказывается гладить собак и избегает стоять с ними рядом, то 1-очкового заблуждения будет достаточно. Если он все время говорит о своих идеях и продолжает донимать друзей-владельцев собак и соседей криками об опасности содержания этих монстров, 2-очковое заблуждение будет в самый раз. Если он приводит свое безумие к «логическому» выводу и начинает избивать или убивать собак, то заблуждение будет стоить 3 очка, и он с большой вероятностью попадет в конфликт с законом (если полиция еще жива).

Эмоциональные проблемы

Варьирующийся Ментальный Недостаток

Люди с эмоциональными проблемами реагируют необъяснимо в некоторых ситуациях и проблемах. Реакциями может быть гнев, боль разочарования, обычно более сильные, чем нормальные. Возможно, травмирующие события в этой жизни (или даже в предыдущей) сделали из такими. Эти эмоциональные проблемы могут быть вызваны беспокоящими, но довольно обычными событиями в нормальной жизни; они вызывают сильную реакцию потревоженного персонажа. Некоторые ситуации, которые могут вызвать эмоциональные проблемы, описаны ниже.

Страх отвержения: Человек боится быть отверженным, и когда его отвергают (или он так думает), он чувствует боль и гнев. Люди с этой проблемой боятся заводить друзей или приближаться к людям, которые им нравятся, и если их страхи подтвердятся, то они станут причиной сильной боли и ярости. Это 1-очковый недостаток.

Депрессия: Эмоциональная проблема этого персонажа делает так, что человек живет с большим усилием. Общие симптомы депрессии включают проблемы со сном (или просыпание, или бессонница), значительную вялость (такая, что персонаж может потерять работу) и нехватку интереса ко всему. Персонаж с депрессией получает -2 ко всем Задачам и избегает участвовать в чем-либо. Значительный шок может временно вывести его из этого состояния (ситуация, угрожающая жизни), но затем персонаж вернется к своей депрессии. Некоторые медикаменты и психологический уход могут уменьшить эффект этой проблемы (что также уменьшит ее стоимость).

Эмоциональная зависимость: Этот тип склонен значительно зависеть от других. Как только они заводят друга, они хотят быть рядом с ним все время. При общении они пытаются быть чрезмерно полезными. Это поведение обычно раздражает всех вокруг. Это 1-очковый недостаток.

Нерешительность: Когда персонаж начинает сближаться с кем-то, он пугается и одергивает себя. Может он боится, что если он подпустит кого-то слишком близко, то они могут навредить ему и это не стоит боли. Или, возможно, он боится, что откроет слишком много о себе, другой человек узнает «истинного его» и возненавидит или отвернется. Это делает очень трудным поддержание здоровых отношений с друзьями и любимыми. 1-очковый недостаток.

Преодоление Эмоциональной проблемы: Общий смысл в том, что данные проблемы становятся частью повествования и на них может строиться часть сюжета. Проблемы можно преодолеть персонажем во время игры. Это должно быть обязательно отыграно. Если персонаж смог одержать победу в своей внутренней борьбе в течение нескольких историй, Мастер может дать ему возможность убрать недостаток без оплаты очков опыта (см. Опыт).

Ускоренная реакция

2-очковое Ментальное Качество

В отличие от большинства людей, которых легко застать врасплох, эти быстрые личности могут предугадать движения своих врагов и противодействовать им. Он почти никогда не «столбенеет» в опасных ситуациях. В бою, контактных видах спорта и прочих физических противостояниях, персонажи с этим Качеством могут действовать первыми без проверки инициативы, ограничиваясь лишь здравым смыслом (ускоренная реакция не поможет цели снайпера на расстоянии в полмили, например). Это Качество также дает +1 к Проверкам на Силу воли против страха.

Крепкий орешек

1-5-очковое Физическое Качество

Персонажи с этим Качеством очень крепки и могут противостоять огромному количеству повреждений перед падением. Даже после значительных ранений, медицинская помощь будет иметь хорошие шансы на его реанимацию, покрытого шрамами, но живого. Это Качество покупается уровнями. Каждый уровень Крепкого орешка дает 3 очка в запас жизни персонажа. Дополнительно, каждый уровень дает +1 бонус к Проверкам на

выживание (см. Выживание и нахождение в сознании). По очевидным причинам, это очень полезное Качество для Выживших и Вдохновленных.

Благочестивый

1-3-очковый Ментальный Недостаток

Благочестивый персонаж следует кодексу чести и не может легко его нарушить. Чем суровей и более ограничивающий кодекс, тем выше его цена. Персонаж с кодексом чести должен практически всегда его придерживаться, независимо от случая. В ситуациях жизни и смерти, когда понятия чести игнорируются, персонаж может его нарушить лишь после Сложной Проверки на Силу воли для преодоления психологических барьеров, защищающих кодекс чести. Персонажей, которые нарушают кодекс чести для собственного удобства, следует наказывать за плохой отыгрыш. Уровни благочестивости описаны ниже.

Уровень 1: Эти персонажи не лгут, не предают друзей и любимых или людей, которых они уважают. Все остальные, особенно люди из групп, которые они не любят или имеют к ним предубеждение, не заслуживают подобного и с ними все обычно. 1-очковый недостаток.

Уровень 2: Этот кодекс чести более сложен и применяется ко всем, будь то друг или враг. Персонаж всегда держит свое слово и старается изо всех сил для выполнения обещаний, которые он дал. Он не предаст доверие других, получив его однажды. Заметьте, что персонаж может быть совсем не склонен что-либо обещать, без хорошей на то причины, поскольку ему придется сдержать данное слово. Это 2-очковый недостаток.

Уровень 3: Этот человек живет по строгому набору правил, которые контролируют все его действия по отношению к другим. В дополнение ко всем запретам, данным выше, он будет отказываться участвовать в предательских актах, вроде засад, бить беззащитных или не ожидающих атаки врагов, жульничестве любым путем. Ложь – это анафема и он будет врать только по крайней нужде. Даже тогда он будет чувствовать себя виноватым, и у него не будет получаться это хорошо: любые Задачи, требующие лжи, будут иметь штраф от -2 до -6, по решению Мастера.

Отсутствие чувства юмора

1-очковый Недостаток

Персонажу без чувства юмора в жизни не достает способности смеяться, и он все принимает невероятно серьезно. На попытки других людей шутить, он остается холоден или раздражается. Большинство людей находят эту его причуду непривлекательной или беспокоящей. Клоуны и шутники охотно выберут этого человека любимой целью своих шуток.

Лень

2-очковый Ментальный Недостаток

Такой персонаж не любит работать и всегда ищет способы избежать тяжелого труда. Это ограничивает то, чему он может научиться или чего достигнуть в этой жизни. Ленивый персонаж должен отыгрывать свое нежелание работать, кроме ситуаций, когда работа чрезвычайно важна, и даже тогда он старается улизнуть от своих обязанностей или выбрать наиболее легкое задание. Более важно то, что персонажу сложнее учить его навыки, благодаря его неспособности тратить время и усилия.

Когда определяются и улучшаются Навыки для ленивого персонажа, стоимость в очках персонажа становится выше после достижения определенного уровня. Этот уровень определяется атрибутами персонажа. Ленивый, но интеллигентный или ловкий человек может достигнуть больших результатов при минимуме усилий, по крайней мере, сначала. Навыки покупаются нормально, пока их уровень не достигнет уровня атрибута, наиболее часто связанного с ним. Боевые и физические навыки связаны с Ловкостью, технические и образовательные навыки связаны с Интеллектом и так далее. После достижения указанного уровня, любые дальнейшие стоимости повышения удваиваются. Ленивые люди вряд ли когда-либо будут в чем-то превосходны.

Например, Герт – почти гениальная женщина (Интеллект 4), которая никогда много не работала для достижения успеха. Она могла бы стать великим программистом, но вместо этого остановилась на очень хорошем уровне. Ее навык программирования может быть приобретен до уровня 4 по обычным правилам. После 4 уровня, стоимость поднятия навыка удваивается. Потребуется 10 очков, чтобы поднять навык до 5 уровня и 12, чтобы поднять до 6. Но Герт никогда не поднимется выше 4 уровня, потому что слишком ленива, чтобы превзойти этот предел.

Минорность

1-очковый Социальный Недостаток

Персонаж с минорностью считается гражданином второго сорта по причине своей расы, этнической группы или религии. Он является членом маленькой или ущемленной группы, отвергаемой обществом. Люди основной группы будут склонны действовать отрицательно по отношению к нему; многие автоматически будут подозрительны, полны страхов и раздражаться на них без иной причины, кроме их минорности. Этот недостаток имеет стоимость в 1 очко, отражая то, что было в Америке начала 21 века, когда люди не обслуживались в ресторанах из-за цвета их кожи (во всяком случае, во многих местах). В других мирах, где предубеждение имеет за собой силу закона и обычаев, этот недостаток может стоить от 2 до 3 очков.

Множество личностей

2 очка за личность, Социальное Качество

Некоторые персонажи имеют больше, чем одну личность. Эта фальшивая личность имеет все документы, такие как свидетельство о рождении, номер соц. страхования и кредитный счет. Только персонажи с криминальным прошлым, шпионы или связные полиции могут брать это Качество, поскольку, подлог бумаг требует доступ к хорошим подельщикам и компьютерным записям. Каждая фальшивая личность стоит 2 очка персонажа. Заметьте, что персонажам, которые путешествуют под псевдонимом или приобрели фальшивые водительские права, не надо приобретать это Качество. Каждая личность дает набор бумаг и записей, которые пройдут все тщательные проверки. Большинство полицейских организаций будут одурачены поддельными документами, но полномасштабное расследование агентств, таких как ФБР или ФСБ откроет правду.

Стальные нервы

3-очковое Ментальное Качество

Персонажа со Стальными нервами практически невозможно напугать. Он слишком туп, или слишком крут, чтобы пугаться – вопрос открытый, но он может сохранять спокойствие даже перед лицом неопишуемого ужаса. Только самые отвратные и ужасающие ситуации могут произвести впечатление на бесстрашных персонажей, но даже тогда он имеет неплохие шансы не поддаться панике. Персонаж должен делать Проверки на страх (см. Напуганы), только когда встречается со страннейшими сверхъестественными проявлениями, и даже тогда он получает бонус +4 к своему броску.

Одержимость

2-очковый Ментальный Недостаток

Некая цель или человек доминирует над жизнью персонажа, исключая большинство прочих вещей. Чтоб достигнуть своей цели, он пойдет на любые меры (ограниченные его моралью). Он может бросать другие дела, личные и рабочие, чтобы идти к тому, что его так привлекает. Целью одержимости может быть человек (знающий или не знающий о чувствах персонажа, но наверняка уверенный с его заинтересованности в себе), или дело (например, месть кому-то, или выполнение важного или значительного деяния).

Параноик

2-очковый Ментальный Недостаток

«Они» хотят тебя поймать. Не верь никому. Везде заговоры, все хранят секреты. Персонаж никогда не знает, когда кто-то обратится против него. Параноик ожидает предательства на каждом шагу, редко доверяет даже друзьям и близким. Заметьте, что некоторых мирах, где секретные организации ведут заговоры веками, быть параноиком – это нормально. Но персонаж с этим недостатком видит заговоры и опасность везде, включая места, где ничего нет. Это делает его рассказы и убеждения менее правдоподобными, даже если они являются правдой. Параноидальные персонажи часто страдают от Заблуждений и Эмоциональных проблем (их стоимости считаются отдельно).

Фотографическая память

2-очковое Ментальное Качество

Люди с фотографической памятью имеют невероятную способность что-то запоминать. После чтения книги, они могут цитировать абзацы, не пропуская ни единого слова, и они практически ничего не забывают. Мастер должен давать информацию персонажу, которую он хочет вспомнить, по его желанию. Также, персонажи с этим Качеством получают бонус +1 на любой навык, где полезно запоминание; большинство образовательных навыков подпадают в эту категорию. Далее, Задания, где память может иметь какое-то значение, получают от +1 до +3 к броску по решению Мастера.

Физическая инвалидность

Варьирующийся Физический Недостаток

Этот недостаток покрывает все физические проблемы, влияющие на конечности персонажа. Инвалид может страдать от потери конечности, повреждения позвоночника и любого прочего трагического повреждения. Ниже описаны варианты.

Отсутствует или покалечена рука/кисть: Рука не может брать или держать предметы. Любая Проверка или Задача, требующие двух рук, получают штраф (-3 или больше) или попросту невозможны. Это 2-очковый недостаток. Персонаж с протезом может преодолеть эти проблемы, уменьшая цену недостатка до 1 очка.

Отсутствует или покалечена нога/ступня: Персонаж не может ходить или бегать нормально. С помощью костылей или трости, он может идти с 1/3 нормальной скорости персонажа. Задачи ближнего боя штрафуются на -2. Это 3-очковый недостаток. Протезы могут уменьшить штрафы, увеличивая скорость до 1/2 от нормальной и уменьшая боевые штрафы до -1. Это снижает цену недостатка до 2 очков.

Отсутствуют или покалечены обе руки: Обе руки отсутствуют или покалечены. Персонаж не может нормально использовать любые инструменты. Некоторые люди с подобным недостатком научились ловко пользоваться ногами, чтоб компенсировать свою потерю. Это 4-очковый недостаток.

Отсутствуют или покалечены обе ноги: Персонаж не может ходить. Без помощи инвалидного кресла, он может только ползти или катиться по земле. Это 4-очковый недостаток.

Паралич: Руки и ноги покалечены или отсутствуют, или персонаж парализован от шеи и ниже. Практически все физические действия невозможны. Специальное инвалидное кресло, управляемое шеей или ртом, может помочь персонажу перемещаться (если есть доступ к такому оборудованию). Кому-то надо заботиться о простейших нуждах персонажа, от кормления до переодевания. Этот сильно ограничивающий недостаток стоит 8 очков.

Безрассудность

2-очковый Ментальный Недостаток

Безрассудный персонаж очень порывист и импульсивен, склонен к немыслимому риску, часто не представляя себе последствий. Чаще всего он не смотрит, куда лезет и в результате попадает во все возможные неприятности. Безрассудный персонаж предпочитает действовать, а потом думать. Он считает, что нечего отвлекаться на дипломатию и вежливость, кидается в опасные ситуации и редко тратит время на раздумья. Безрассудность необязательно означает самоубийство. Импульсивные действия, без сомнения, ставят персонажа в неприятные ситуации, но делать что-то, ясно смертельное для себя – это не отыгрыш, это просто тупость.

Повторяющиеся кошмары

1-очковый Ментальный Недостаток

Персонаж, посещаем ужасными снами, несущими некие травмирующие переживания или просто пугающими и тревожными. Каждую ночь, Мастер может проверить, страдает ли персонаж от кошмара. Это делается по решению Мастера или может быть решено броском кубика (бросок 1 на D10 значит, что персонажу снится кошмар этой ночью). Каждой ночью, когда он видит кошмар, персонаж теряет D4(2) очка Выносливости, как результат его неспособности опять заснуть.

Устойчивость

1-очко за уровень, Физическое Качество

Некоторые люди с рождения лучше переносят неприятности, в которые кидают их жизнь (или не-жизнь). Эта способность позволяет персонажу избегать эффектов определенного вида вреда. Каждый тип устойчивости приобретается отдельно. Ниже приведены некоторые примеры, но можно выбрать и другие по желанию игрока и решению Мастера.

Для устойчивости (болезни), уровень качества добавляется к Телосложению при противостоянии силы заражения. Для устойчивости (яды), уровень качества добавляется к любой Проверке на Телосложение и уменьшает повреждения, наносимые в ход (до минимума в 1). Это можно также назвать «луженый желудок» и давать защиту от съеденной плохой или испорченной пищи. Устойчивость (усталость) уменьшает потери очков Выносливости на свой уровень (до минимума в 1 очко за отрезок времени). Качество Устойчивость для боли может уменьшить штрафы от сильных ранений и добавляться к Проверкам на Силу воли и Телосложение для противостояния оглушению (см. Эффекты ранений).

Ресурсы

Варьирующееся Социальное Качество или Недостаток

(2 очка за уровень, положительный или отрицательный)

Уровень ресурсов персонажа определяет то, к какому количеству материальных ценностей он имеет доступ. Эта черта широко изменяется. Некоторые уровни описаны ниже.

Нищенство (-5): Персонаж не имеет денег, одежда лишь та, что на нем, может быть, различных вещей долларов на 10 и, возможно, тележка для покупок из супермаркета. Если повезет, то можно урвать немного долларов в месяц.

Жалкое (-4): Владеет около \$100 собственности (включая одежду). Может жить в ночлежках или быть бездомным. Если повезет, то может раздобыть \$100 в месяц.

Бедное (-3): Владеет около \$500 собственности и живет в дешевом жилье. Имеет доход \$500 в месяц или как повезет.

Небогатое (-2): Владеет около \$1,000 собственности, живет в маленькой квартире в плохом районе города. Имеет \$1,000 дохода ежемесячно без налогов.

Ниже среднего (-1): Владеет \$5,000 собственности (возможно, включая старый автомобиль) и живет в квартире. Ежемесячный доход без налогов \$1,500.

Среднестатистический (0): Владеет \$15,000 собственности. Ежемесячный доход \$2,500 без налогов.

Средний класс (+1): Владеет \$50,000 собственности (обычно включает в себя частный дом или особняк, не говоря об автомобилях). Ежемесячный доход \$5,000 без налогов.

Хороший (+2): Владеет \$300,000 собственности. Доход \$10,000 в месяц без налогов.

Зажиточный (+3): Владеет \$700,000 собственности. Доход \$40,000 в месяц.

Богатый (+4): Владеет \$2,000,000 собственности. Доход \$50,000 в месяц.

Миллионер (+5): Владеет \$5 миллионной собственностью. Доход \$200,000 в месяц.

Каждый дополнительный уровень добавляет \$5 миллионов собственности и \$200,000 к ежемесячному доходу.

Секрет

Варьирующийся Социальный Недостаток

Существует опасная и тайная информация о персонаже. Чем более опасен секрет для персонажа, тем выше цена недостатка. Например, урон его репутации и уклада жизни будет стоить 1 очко; угроза благополучию персонажа (его могут арестовать или депортировать, если правда откроется) стоит 2 очка; если секрет может стоить персонажу жизни, то 3 очка.

Показушник

2-очковый Ментальный Недостаток

Весь мир для Показушника – его аудитория и он любит перед ней выступать. Он никогда не упустит шанса бросить на себя или на свои деяния луч прожектора, сам же в это время тайком извиняясь и исправляя свои ошибки. Показушник любит получать одобрение публики, или хотя бы, уважение к своим заслугам. Обычно, он просто убеждается, что люди его заметили, но при случае, он постарается обратить на себя и свои дела всеобщее внимание. Это недостаток немного более сложен, чем Самолюбие: Тщеславие и Показушник с меньшей вероятностью предаст свои принципы, лишь чтобы засветиться у всех на виду.

Ситуационная готовность

2-очковое Ментальное Качество

Наблюдатель всегда знает, что происходит вокруг него и может отреагировать с невероятной быстротой на внезапное событие. Эти персонажи получают +3 бонус на любые броски, основанные на Внимательности, чтобы почувствовать неприятности или опасность в окружающей обстановке. Очень сложно к ним подкрасться; тот же бонус в +2 дается им, чтобы противостоять любым Задачам скрытности на подкрадывание к ним.

Статус

Варьирующееся Социальное Качество или Недостаток

(1 очко за уровень, положительный или отрицательный)

Эта черта отражает позицию персонажа в глазах людей вокруг него. Она включает в себя известность, славу или значимость персонажа. Заметьте, что богатство и статус, зачастую, взаимно связаны; персонаж получает бонус к своему статусу, равный половине его уровня ресурсов (если он положителен). 0 – это средний класс американца; -5 бездомный, +10 член древнего благородного семейства, суперзвезда кинофильма или герой миллионов.

Бесталанность

2-очковый Ментальный Недостаток

Бесталанность личности – полное отсутствие созидательного и артистического таланта. Может быть, он слишком практичен, или просто не имеет воображения, чтобы делать что-то художественное. Этот недостаток не просто влияет на художественные способности, но так же и на множество социальных навыков, в которых требуется находчивость и созидательность.

Бесталанный персонаж получает штраф -3, когда пытается сделать что-то художественное. Этот штраф не влияет на Задания, суть которых в оценке искусства других людей; многие эксперты и критики бесталанны. Когда он пытается сделать что-либо сам, то лучшее, на что ему следует надеяться, так это на средний результат. Вдобавок к штрафу, персонаж никогда не может получить более одного уровня в художественных попытках, независимо от высоты навыка и величины бросков. Люди с этим недостатком также являются плохими лжецами, очарователями и социальными бабочками. Тот же штраф налагается на такие навыки, как Запугивание, Обольщение и Разговор – недостаток созидательности вредит способности влиять на других.

Приверженец

3-очковый Социальный Недостаток

Приверженец – человек, чьи убеждения (политические, религиозные или личные) настолько сильны, что они доминируют над его жизнью и поведением. Приверженцы осознанно жертвуют всем, включая собственные жизни (или жизни других) в угоду идеалам, которым служат. Эти персонажи опасны сами для себя и для других, и выражают полнейшее неуважение к закону, если закон конфликтует с их убеждениями.

Сверхъестественные Качества и Недостатки

Когда доступны, Сверхъестественные Качества покупаются на очка Качеств или очки Метафизики. Некоторые Сверхъестественные Качества требуют качество Дар перед приобретением. Если иное не отмечено, то только Проклятый, Удача/Неудача и Старая Душа должны быть доступны Нормам и Выжившим.

Проклятый

Варьирующийся Сверхъестественный Недостаток

Персонаж был подвергнут могущественному проклятию, которое будет преследовать его до конца его дней. Составные элементы проклятия и сложность его снятия определяют стоимость этого недостатка. В большинстве случаев, это результат ошибок персонажа, совершенных в прошлом и раскаяние – главный шаг (но не обязательно, что единственный необходимый), необходимый для снятия проклятия.

Проклятие подобной величины возможно лишь за худшие преступления и обиды. Мастер и игрок должны вместе поработать над происхождением проклятия, или Мастер может сделать все сам. В последнем случае, происхождение и освобождение от проклятия будут оставаться тайной для персонажа.

В зависимости от силы, проклятие может стоить от 1 до 10 очков. 10-очковое проклятие будет ужасной вещью, чем-то, что разрушит все шансы персонажа вести нормальную или счастливую жизнь, или которая может убить жертву в любой момент. Есть некоторые правила, данные ниже, чтобы определить силу проклятия. Как и обычно, Мастер – конечная инстанция, которая судит, подходит ли это к его кампании.

Сильное неудобство или беспокойство стоит 1 очко. Например, персонаж привлекает мух, блох и грызунов; молоко быстро сворачивается в присутствии жертвы; небольшие несчастья преследуют проклятого.

Что-то более драматичное и вредоносное будет стоить от 2 до 3 очков. Например, люди будут не доверять и злиться на персонажа без видимой причины (от -2 до -3 на все попытки повлиять на людей), или персонаж никогда не сможет накопить много денег, не теряя их (это не даст взять Ресурсы выше 0). Иначе, люди вокруг персонажа будут подвержены небольшим несчастьям и беспокоящим происшествиям. В этом случае, личное вовлечение будет иметь ту же важность, что и физическая близость. Близкий друг жертвы будет страдать от эффектов проклятия, независимо, как далеко он находится. В то же время, все люди в том же вагоне метро, что и жертва, будут также страдать от нее.

Значительные или угрожающие жизни проклятия будут стоить от 4 до 5 очков. Например, каждый день, несчастный случай, ошибка или стечение обстоятельств будут угрожать жизни персонажа: машина прорвется на красный свет светофора, когда персонаж переходит улицу, бандитская перестрелка начнется прямо перед ним или произойдет похожий опасный случай. Если персонаж наготове, то он может пережить неприятность без ранений, но каждый день он будет знать, что когда-то, где-то, что-то опасное и ужасное произойдет с ним.

Сложность избавления от проклятия может добавить от 1 до 5 очков к стоимости. Если исправление или раскаяние в ошибке прошлого – это единственное требование, то дополнительных очков не дается. Если ошибка не известна, добавьте 1 очко, так как персонажу придется долго искать, за что именно он проклят. Если процесс снятия очень сложен или требует незаконные действия (в некоторых случаях, убийство того, кто наложил проклятие, обязательно), то добавьте от 2 до 3 очков. Если длительные поиски обязательно

требуют, по окончании, сложной магической церемонии, божественного вмешательства или подобного необычного явления, то добавьте 4-5 очков. Некоторые проклятия не могут быть сняты никакими стараниями. Это дает 6 очков к стоимости проклятия, но ничто не поможет от него избавиться.

Дар

5-очковое Сверхъестественное Качество

Дар означает связь с Иными Мирами, связь, которая позволяет персонажу чувствовать вещи, скрытые от других. Все Одаренные имеют способность чувствовать присутствие сверхъестественных энергий или существ. Удачей в Простой Проверке на Внимательность, Одаренный персонаж может почувствовать сверхъестественное существо поблизости и определить сильные потоки Эссенции в местности или в объекте. Это чувство неточно. Оно не скажет персонажу, что или кто именно излучает избыток магической энергии, хотя дальнейшие уровни успехов в Проверке дадут персонажу больше информации.

Удача/Неудача

1 очко за уровень Сверхъестественное Качество или Недостаток

Если персонаж обладает Удачей, то Фортуна улыбается ему гораздо чаще, чем большинству других людей. Иногда он выкидывает невообразимые трюки, которые по всем правилам невозможно исполнить. Когда ему надо отдохнуть, обстоятельства складываются так, что ему предоставляется такая возможность. Если персонаж страдает от Неудачи, то ко всему, что он делает, применяется Закон Мерфи («Если что-нибудь может пойти не так, как надо, то оно непременно пойдет не так.»)

В игровых понятиях, каждый уровень Удачи считается за +1 бонус (или -1 штраф, в случае Неудачи), которые может быть добавлен к любой Задаче или Проверке раз за игровую сессию. Несколько уровней можно сложить вместе для большего бонуса на одну Задачу или Проверку, или же распределить их по нескольким разным действиям. Например, если персонаж имеет 3 уровня Удачи, он может получить +3 к одному действию, +1 к трем действиям или же +2 к одному и +1 к другому. Взяв Удачу, игрок решает, когда ее применить. Неудача же, к несчастью для игрока, в руках Мастера, который решает, на какую именно Задачу или Проверку пойдет штраф. Мастеру следует пользоваться Неудачей с осторожностью. Если они будут применять Неудачу на бессмысленные броски, то Недостаток станет не более чем крошечным неудобством. С другой стороны, применение Неудачи к Проверкам на Выживание или другим критическим броскам создаст недовольство среди игроков. Учитывайте Неудачу, но не обижайте игроков.

Например, Дженна имеет 2 уровня в Неудаче. На каком-то моменте истории, Дженна целится из пистолета в потенциального противника, который пытается покинуть это место. Миссия персонажа будет гораздо труднее, если он сбежит, но Дженне не угрожает немедленная опасность, так что Мастер говорит Дженне, что перед ней пролетела спугнутая птица, сбивая ей прицел. Штраф в -2 применяется к ее выстрелу.

Увеличенный Запас Эссенции

1/5-очковое Сверхъестественное Качество

(1/2 очка после создания персонажа)

В то время, как все человеческие особи имеют Эссенцию, Вдохновенные обычно имеют большее количество. Их связь с Иными Мирами усилила их души, делая их живыми маяками энергии. Иметь большой запас Эссенции- это и благословение, и проклятие. Хотя Эссенцию можно применять для воздействия на мир множеством путей, она также привлекает злых и сверхъестественных существ, которые кормятся чужой Эссенцией.

Затрата одного очка во время создания персонажа, добавляет 5 очков а запас Эссенции. Это можно делать много раз. После создания персонажа, каждые два очка Эссенции стоят 1 очко опыта. Это делает формирование запаса Эссенции при генерации персонажа более выгодным, отражая достаточно медленное развитие сил Вдохновенных в течение их жизни. Эссенцию можно приобретать после любой игры, где Эссенция применялась, чтоб отразить укрепление духа персонажа.

Любой персонаж, обладающий Даром может увеличить свой запас Эссенции.

Вдохновение

5-очковое Сверхъестественное Качество

Вдохновенные могут превзойти пределы плоти и стать инструментом Великой Силы. Они Вдохновлены сражаться с силами тьмы, и посвящают свои жизни этой цели.

Вдохновенные могут применять свои внутренние силы под заблуждением, что эти силы приходят ниоткуда, или они могут действительно быть инструментами всемогущего существа. Важная черта в том, что они должны держаться за путы своей веры и никогда не идти против нее.

Если Вдохновенный перестает подчиняться или усомнится в своей вере, он временно (или даже навсегда) теряет свою способность творить чудеса. Более того, силы Вдохновенных могут быть использованы лишь в угоду служению Высшим Силам, которым поклоняется персонаж. Персонажи с Вдохновением способны канализировать Эссенцию, используя свою связь с Высшими Силами. Большинство Вдохновенных считают эти Высшие Силы «Истинным богом».

Качество Дар требуется для приобретения Вдохновения. Подробное обсуждение сил Вдохновения можно найти ниже в этой главе.

Старая Душа

4 очка за уровень, Сверхъестественное Качество

Персонаж возрождался множество раз. Как результат, его душа стала сильнее. Персонажи со Старой Душой выглядят очень взрослыми и серьезными для их возраста. Было бы замечательно верить, что возраст дает мудрость, но Старые Души равно беспечны и мудры, жестоки и добры. Независимо от их наклонностей, они будут более выраженными после нескольких жизненных циклов.

Это Качество можно приобретать много раз во время создания персонажа (но нельзя получить после). Каждый уровень представляет 3-5 предыдущих жизней перед нынешней инкарнацией персонажа. Игрок может определить, кем был он раньше, где они жили и что они знали, или он может оставить эту информацию в руках Мастера. С точки зрения отыгрыша, создание «древа предыдущих жизней» может быть интересным. Каждый уровень добавляет 6 очков к запасу Эссенции персонажа, даже если он не Вдохновенный. Это может сделать персонажа очень притягательным для сверхъестественных хищников. Дополнительно, каждый уровень добавляет 1 очко персонажа в сумму очков Атрибутов; эти очки могут быть использованы лишь на увеличение ментальных атрибутов (Интеллект, Внимательность и Сила воли). Успешные жизни, обычно, увеличивают общую житейскую мудрость персонажа и понимание как добра, так и зла. Например, Менди имеет 3 уровня в Качестве Старая Душа. Это дает ей 3 дополнительных очка на покупку ментальных атрибутов и 18 дополнительных очков Эссенции.

Старые Души иногда способны черпать знания из их прошлых жизней. Эти попытки требуют от персонажа прохождения одиночной Проверки, используя одновременно Силу воли и Интеллект, как модификаторы, и каждая попытка тратит 1 очко Эссенции, которая восстанавливается, как обычно. При попытке выполнения Задачи, для которой у персонажа нет навыка, он может получить проблеск знаний от одной из прошлых жизней. Если игрок при создании персонажа потратит время на то, что он знал в прошлой жизни, то персонаж получает, для одной данной Задачи, уровень навыка, равный уровню Достоинства Старая Душа, но это применимо только к тем навыкам, которые имелись у него в прошлых жизнях. Если предыдущие жизни неизвестны, персонаж использует половину своего уровня Старой Души, округленную вниз, зато это можно применять вместо любого нетренированного навыка. Есть одно исключение – высокотехнологичные навыки, которые наверняка неизвестны в прошлых жизнях. Вопросание памяти предков, как взломать компьютерную систему, наверняка не даст результатов.

Например, Менди, с 3 уровнями в Старой Душе имеет около 10 инкарнаций. Игрок потратил время на описание этих жизней. Они включают в себя пять крестьян с разных временных отрезков (Мастер настаивал на том, что большинство людей были крестьянами, так как раньше большинство людей были привязаны к земле для выживания), солдата Конфедерации, монгольского всадника, средневековую итальянскую принцессу и человека викторианской эпохи. По ходу приключения, Менди понадобилось ехать на лошади и она не знает, как это делать, но монгол из ее прошлой жизни был в этом экспертом. Если она проходит Проверку на Силу воли и Интеллект, то она может ехать на лошади с навыком 3, за 1 очко Эссенции. Навык будет работать, пока длится скачка; если позже ей понадобится ехать на лошади вновь, потребуется новая Проверка и затрата Эссенции. Если игрок не описал свои предыдущие жизни, то Менди смогла бы ехать на лошади, но только с навыком 1.

Навыки

Навыки – умения, приобретенные в результате тренировки, учебы или жизненного опыта. В общих чертах, все, чему можно научиться, считается навыком. Предыстория персонажа, его образование и жизненный опыт определяют навыки, которые он, скорее всего, имеет.

Приобретение навыков

Чтобы приобрести навыки, используйте очки персонажа, выделенные на категорию навыков (количество определяется типом персонажа). Большинство навыков являются Обычными навыками и стоят 1 очко за

каждый уровень от 1 до 5. После 5 уровня, каждый последующий стоит 3 очка. Например, Лорна хочет, чтоб ее персонаж имел навык Вождение. Она решает, что ее персонаж превосходный водитель, настолько умелый, что может зарабатывать на жизнь, участвуя в гонках. Такое умение требует навыка 5 или выше. Лорна решает потратиться и дать персонажу навык 7. Это обойдется в 5 очков за первые 5 уровней и 6 очков за 2 последующих, в сумме получая 11 очков. Персонаж Лорны будет ас вождения, но не будет иметь много навыков в других категориях.

Специальные навыки

Некоторым навыкам более сложно научиться, они требуют больше времени и большего посвящения себя им. Они называются Специальными навыками и включают в себя Боевые искусства, Медицину и прочие. Специальные навыки стоят 2 очка за уровень, с 1 до 5, и 5 очков за каждый последующий, если иное не указано в описании навыка.

Значение чисел

Как и многие числа в Унисистеме, высокие – хорошо, низкие – плохо. Чем выше навык, тем более профессионален персонаж при применении данного навыка. В общих словах, 1 означает новичка или дилетанта, который только что научился самым основам навыка.

Уровень 2 или 3 означает общий уровень – способность выполнять средние задачи с легкостью. Уровень 4 или 5 означает отличное знание своего дела, как результат долгого обучения или практики. Уровни свыше 5 означают истинного мастера навыка или ремесла и способность выполнять наиболее сложные задачи с относительной легкостью.

Типы навыков

Типы навыков требуются для некоторых из навыков и отражают широкие области познания в общих умениях. Например, в навыке Огнестрельное оружие есть Пистолеты, Ружья, Дробовики и прочее. Типы часто применяются при использовании образовательных навыков вроде Гуманитарных знаний, Науки и Знания языка. Типы необходимо выбирать каждый раз, когда покупается общий навык и сам факт выбора типа не стоит дополнительных очков.

Специализация в навыках

И выдуманная, и реальная жизнь дают множество примеров людей, которые специализируются в отдельном виде или поле знаний навыка. Студент-историк может специализироваться в периоде раннего средневековья, например, а оккультист может знать о зомби больше чем, о чем-либо.

В игровых терминах, специализация стоит 1 очко персонажа и дает бонус +2 в Задачах, подразумевающих это поле специализации. Это записывается, как отдельный навык. Например, персонаж может приобрести Оккультные знания 3 за 6 очков умений персонажа. Специализируясь за 1 очко навыков, персонаж может взять Оккультные знания (Символика) 5. Специализации повышаются, используя первоначальный навык. Например, если персонаж повысит Оккультные знания с 3 до 4 очков, его навык Оккультные знания (Символика) вырастет до 6. Специализации нельзя увеличивать без увеличения уровня базового навыка. Покупка специализации после создания персонажа обойдется в 6 очков опыта.

Специализации следует отличать от Типов, которые бесплатны. Например, персонаж может взять Гуманитарные знания (История) уровнем 3 во время создания персонажа. Это обойдется в обычные 3 очка навыков персонажа. Если он решит специализироваться, он может выучить Гуманитарные знания (Доколумбийская история). Это будет стоить 1 очко и будет базироваться на его навыке истории; Уровень специализированного навыка будет равен 5.

Изучение новых навыков

Персонаж может выучить новые навыки после создания, по ходу игры. Это можно сделать двумя путями: формальным обучением или тренировкой, или опытом работы. Первый способ занимает больше времени, но это лучший способ.

Изучение новых навыков с нуля обычно более трудно, чем улучшение уже имеющихся. Поэтому, лучше иметь персонажа с широким выбором навыков с относительно малыми величинами, чем сильно специализированного персонажа с малым количеством навыков. В дальнейшем, такой персонаж будет иметь проблемы с изучением новых навыков. Стоимость изучения новых навыков и улучшения присутствующих описана в Опыте (стр. 118).

Использование здравого смысла

Основы даны ниже, в списке навыков, но они, как и все правила в этой книге, всегда требуют применения здравого смысла. Если игрок пытается искаженно интерпретировать правила, чтобы выторговать себе необоснованные выгоды, то Мастер должен следовать здравому смыслу.

Список навыков

Дальнейший текст описывает некоторое число навыков, которые могут быть приобретены персонажами. Эти навыки даны списком в оглавлении для легкого поиска и обращения во время создания персонажа.

Акробатика (специальный)

Способность выполнять кувырки, перевороты и другие сложные движения. Этот навык учит чувству равновесия, гибкости и скорости. Используйте Акробатику и Ловкость для большинства Задач. Этот навык, в основном, используется цирковыми трюкачами, танцорами, мастерами боевых искусств, гимнастами атлетами. Также, Акробатику можно использовать вместо Уклонения для избегания атак.

Лицедейство

Способность играть роль и успешно отражать привычки, эмоции и прочие черты персонажа. Талантливый актер может заплакать по просьбе или убедительно показать целую гамму эмоций. Этот навык полезен и честным артистам, и преступниками, и мошенникам. Используйте Интеллект и Лицедейство, чтоб дать хорошее представление, и Внимательность с Лицедейством, чтобы заметить или судить чью-то игру.

Прихорашивание

Это способность делать макияж, укладку волос и косметический уход для улучшения внешности человека.

Используйте Интеллект и Прихорашивание для Задачи; каждый уровень успеха добавляет +1 к Привлекательности персонажа, скрывая недостатки и подчеркивая достоинства. Модификаторы навыка зависят от доступных материалов (+2 в полностью оснащенном салоне красоты, -2 или хуже при применении импровизированных материалов) и от базового уровня Привлекательности объекта.

Навык Прихорашивания может также использоваться для изменения внешности человека (Прихорашивание и Интеллект). Умелый персонаж может использовать краски для волос, контактные линзы и макияж, чтобы значительно изменить облик человека. Этот навык может быть использован вместо навыка Перевоплощения, или может добавлять +1 в Задачах Перевоплощения за каждый уровень успеха в Задаче Прихорашивания + Интеллекта.

Использование Прихорашивания и Внимательности позволяет персонажу заметить, как сильно накрашен человек и может разоблачить перевоплощение (эта Задача противостоит Интеллекту и Прихорашиванию изменившего внешность или его Перевоплощению).

Кулачный бой

Кулачный бой включает в себя простейшую уличную драку, карате-подобные «боевые искусства» и похожие боевые навыки. В рукопашном бою, Ловкость и Кулачный бой используются для пинков, ударов руками и подобных движений. Сила и Кулачный бой используются для подъемов, борьбы и бросков.

Бюрократия

Этот навык дает знание организационных вопросов и процедур, используемых бюрократическими институтами. С этим навыком персонаж может найти способы улучшить обслуживание и производительность организации или помочь использовать их службы или продукты более эффективно. Используйте Интеллект и Бюрократию для определения путей, чтобы сделать большую группу или организацию более (или менее) эффективной; используйте Силу воли и Бюрократию, чтобы «прорваться через красную черту».

Жульничество

Умение нарушать правила и обманывать противника. В основном используется в азартных играх и других формах игр на удачу. Используйте Интеллект и Жульничество, чтобы обманывать или Внимательность и Жульничество, чтоб заметить подобные трюки.

Альпинизм

Персонаж с навыком Альпинизма знает, как лучше использовать поверхность для того, чтобы добраться до вершины. Задачи Альпинизма используют Ловкость, Силу или Телосложение, в зависимости от того, какой вид скалолазания предпринимается.

Взлом компьютеров

Это навык для проникновения в компьютеры при помощи модема, взлома защиты и паролей, кражи информации или причинения вреда системе. Большинство задач используют Интеллект и Взлом компьютеров, хотя взлом некоторых типов защиты или системы паролей может использовать Внимательность и Взлом компьютеров.

Создание новых навыков

Невозможно учесть все в одной книге. Участники хроник и игроки, которые не найдут нужного навыка здесь, могут создать свои. При создании новых навыков необходимо ответить на несколько вопросов. Очень ли сложно изучить навык (то есть, любой навык, требующий нескольких лет тренировки)? Если да, то это будет Специальный навык с повышенной стоимостью. Требуется ли навык от человека в специализации (это значит, что навык надо разбивать на несколько отдельных Типов) или специализация дополнительная или по желанию (применяется правило Специализации)? И, наконец, какие атрибуты будут в основном применяться с навыком, и в каких обстоятельствах. Обычно, физические действия зависят от Ловкости и, иногда, от Внимательности, образовательные дисциплины зависят от Интеллекта и т.д.

Компьютерное программирование

Навык для написания команд на одном из множества языков программирования. Написание программ требует Интеллекта и Компьютерного программирования; Внимательность и Компьютерное программирование используется для распознавания элементов чужих программ.

Компьютеры

Это простейший навык работы с компьютером, включая использование клавиатуры и мыши, простейшие команды и прочее. Так как компьютеры становятся все «дружелюбнее» к пользователю, Мастер может принять, что сложность большинства Задач с использованием навыка Компьютеры рутинная или легкая, кроме тех, что включают незнакомые программы и операционные системы.

Ремесло (Тип)

Навык Ремесла покрывает большое число таких навыков, что применяются плотниками, вязальщиками, оружейниками, резчиками по дереву и т.д. Когда приобретается навык Ремесло, должен быть выбран Тип этого навыка. В дальнейшем, персонажи могут специализироваться. Например, Изготовление огнестрельного оружия – это специализация в Ремесле (Оружейник), фокусирующаяся на огнестрельном оружии. Изготовление луков – то же самое, только на луки. Интеллект и Ремесло используются для чтобы задумать и разработать предмет. Ловкость и Ремесло проверяется для создания предмета или починки поврежденного. Внимательность и Ремесло служат для оценки предмета. Изящные искусства, Электроника, Инженерия и другие навыки могут быть использованы в дополнение навыку Ремесла. Заметьте, что разработка и создание определенного предмета может занять много времени и быть сложной задачей. Часто, гораздо легче просто купить массово выпускаемый предмет.

Танец (Тип)

Танец представляет тренировки в виде танца и включает все, от балета и диких племенных плясок до высших подвигов на дискотеке. Персонаж должен выбрать определенный Тип танца, которому он обучался. Другие Типы Танца будут иметь уровень равный уровню выбранного Типа -2. Танец и Ловкость используются для самого танца; Танец и Внимательность используются для определения Типа танца и для оценки качества чужого выступления.

Взрывные работы

Способность ставить и обезвреживать взрывные устройства. Используйте Интеллект и Взрывные работы для установки взрывчатого заряда, Внимательность и Взрывные работы для понимания установки бомбы незнакомой конструкции, и Интеллект и Взрывные работы (противостоящие Интеллекту и Взрывным работам минера-закладчика) для обезвреживания вражеской бомбы. Мастер может ограничить этот навык только для тех, кто имеет доступ к военной или шпионской тренировке

Перевоплощение

Способность менять что-то внешность при помощи бутафории, макияжа и одежды. Высокотехнологичные шпионы могут также использовать резиновые маски, имплантаты и другие приспособления, чтобы полностью изменить свои лица или даже тела (такая высокотехнологичная помощь может дать бонусы от +2 до +6, по решению Мастера). Используйте Интеллект и Перевоплощение для изменения внешности и Внимательность и Перевоплощение для разоблачения чужой маскировки.

Уклонение

Это простой боевой навык, представляющий способность уходить от атак. Уклонения включают в себя шаг в сторону для уклонения от удара, падение на землю для избегания попадания из огнестрельного оружия, приседание за укрытием и прочее. Как навык, Уклонение изучается людьми с некоторой практикой в нырянии в укрытия. Уклонение используется с Ловкостью для большинства Задач.

Вождение (Тип)

Навык управления любым наземным транспортом определенного типа. Каждый вид техники (Автомобиль, Грузовик, Гусеничный транспорт и Мотоцикл, среди всех прочих) требует отдельного Типа навыка Вождения. Большинство Задач Вождения используют Ловкость и Вождение.

Электронное наблюдение

Умение ставить, использовать и обнаруживать электронные «жучки» - скрытые микрофоны и даже камеры, спрятанные в каком-то месте для того, чтобы шпионить за кем-то или обнаруживать присутствие людей. Используйте Интеллект и Электронное наблюдение для установки и использования «жучков», и Внимательность и Электронное наблюдение для обнаружения (противостоит оригинальному результату Задачи Интеллекта и Электронного наблюдения оператора). Мастер может ограничить этот навык только для тех, кто имеет военную или шпионскую предысторию.

Электроника

Этот навык позволяет персонажу собирать и чинить все типы электронных устройств и инструментов, и дает персонажу знания об электронных системах и подобном. Сложность починки электронного устройства зависит от того, как сложно устройство и насколько сильно оно повреждено. Сборка электронного устройства также тем сложнее, чем более продвинутое и сложное оно является. Мастеру следует применять штрафы или бонусы в зависимости от этих факторов. К тому же, набор инструментов электронщика необходим для всех работ, за исключением самых наипростейших. Также, может потребоваться лаборатория или мастерская. Все попытки ремонта или конструирования требуют некоторого времени, от пары часов до нескольких дней. Это также определяется Мастером.

Понимание устройства уже существующего электронного прибора требует успеха в Задаче Внимательности и Электронике; ремонт или конструирование устройства требует Задачи на Интеллект и Электронику. Следует заметить, что этот навык и навык Механика дополняют друг друга и часто используются вместе.

Инженерия (Тип)

Этот навык отражает общие знания конструкционного дизайна, сопротивления материалов и техники сборки в широком диапазоне полей применения. Примеры Типов навыка Инженерии включают в себя Архитектурный, Гражданский, Конструкционный, Механический, Электрический и Биологический типы. В некоторых играх, Мастер может просто свалить их в одну категорию, в зависимости от того, насколько велика роль этого навыка в игровой истории. В ином случае, деление Инженерии по типам может быть важно для хода истории. Планирование или разработка предмета, постройки или устройства согласно требованиям персонажа требует проверки на Интеллект и Инженерию.

Освобождение

Это способность освобождаться от веревок, наручников и прочих пут. Большинство из этих Задач используют Ловкость и Освобождение, при этом каждая из попыток занимает от 1 до 5 минут, в зависимости от сложности оков. Простой веревочный узел не будет иметь модификатора, но сложные узлы могут давать штрафы от -1 до -5, полицейские наручники будут давать штраф в -4, а смиренная рубашка/ременный чехол/цепи в комбинации будут давать от -5 до -8. Опытные мастера побега также используют техники визуализации – они старательно обдумывают свой метод освобождения перед какими-либо попытками. Это задача Интеллекта и Освобождения, которая занимает две минуты; каждый уровень успеха дает +1 к немедленной последующей попытке освобождения с помощью Ловкости и навыка Освобождения.

Изящные искусства (Тип)

Существует множество типов Изящных искусств, таких как Карандашный рисунок, Рисунок красками, Компьютерная графика и т.д. В некоторых играх, Мастер может объединить их в одну категорию, в зависимости от важности навыка в игре. Также возможно дополнительное подразделение (на типы или даже специализации) при особой важности навыка для истории.

Броски для создания творения, или воспроизводства его по памяти, путем импровизации или воображения, требуют Интеллекта и Изыщных искусств. Рисование запечатленного образа, по модели или схеме, требует Ловкости и навыка Изыщных искусств. Оценка чужого творчества требует Внимательности и Изыщных искусств.

Уровни успеха в Задаче на Изыщные искусства отражают то, насколько хорошо артистичное выражение. Независимо от конечного результата, количество уровней успеха не может превышать уровень навыка художника. Например, персонаж с Изыщными искусствами (Карандашный рисунок) 2 не может набрать более 2 уровней успеха при рисовании.

Первая помощь

Этот навык позволяет персонажу обрабатывать простейшие ранения и использовать особые техники, вроде ЦПР и приема Хеймлиха. Успешная проверка Интеллекта и Первой помощи излечивает некоторые повреждения раненому (см. Медицинское излечение, стр. 113). Обычные Задачи включают в себя определение диагноза (используется Внимательность и Первая помощь), оказание Первой помощи (Интеллект и Первая помощь) и использование ЦПР или применение приема Хеймлиха (Ловкость и Первая помощь).

Азартные игры

Это знание большинства азартных игр, их правила и приемы, а также лучшие пути к победе в них. Персонажу необходимо и Азартные игры, и Жульничество для умелого нарушения правил.

Огнестрельное оружие (Тип)

Этот навык позволяет персонажу использовать один из типов огнестрельного оружия. Самые распространенные типы – это Пистолеты (автоматические и револьверы), Ружья, Дробовики, Пистолеты-пулеметы и Штурмовые винтовки. Если навык приобретается для одного типа, персонаж может использовать и другие, но будет нести штраф -2 ко всем действиям с ними.

Для стрельбы используются Ловкость и Огнестрельное оружие. Прицеливание использует Внимательность и Огнестрельное оружие; при этом каждый успех дает +1 к навыку Огнестрельное оружие к следующему выстрелу по этой цели.

Переговоры

Этот навык дает персонажу способность получать выгоду при работе с товарами и услугами, либо приводить две или более стороны к взаимному согласию. Он может применяться при покупке, продаже или обмену товарами и услугами. Часто используется, как Задача противостояния, каждый уровень успеха в которой изменяет цену на 10%. Также, навык можно использовать для менее осязаемых вещей, таких как политические переговоры. В таких случаях, Мастеру следует сравнивать заданный результат и уровни успехов. Переговоры также используются для понимания, когда персонажа пытаются заставить идти у себя на поводу или обмануть. Используйте Силу воли и Переговоры для лучшего результата и Внимательность с Переговорами для того, чтобы заметить Мошенничество.

Ручное оружие (Тип)

Каждый простой тип оружия имеет свой отдельный навык. Ручное оружие включает в себя Топоры, Дубины, Шпаги/Рапиры, Ножи, Копья, Посохи и Мечи. Древние метательные оружия, вроде Лука и Арбалета, тоже являются различными Типами. Они должны изучаться отдельно. При использовании незнакомого оружия, применяйте наиболее близкий по смыслу тип Ручного оружия со штрафом от -2 до -4 (в зависимости от того, насколько отлично оружие от имеющегося навыка).

Гуманитарные науки (Тип)

Каждая из Гуманитарных наук (археология, антропология, экономика, история, юриспруденция, политическая наука, социология, теология и прочие) считается за отдельный тип гуманитарного навыка. В некоторых играх, Мастер может как слить воедино все типы, так и ввести более подробное деление, добавляя множество штрафов при использовании того типа навыка, который находится за пределами его знаний. В любом случае, большинство Гуманитарных наук используют Интеллект или Внимательность с навыком Гуманитарные науки. Данный навык может иметь множество специализаций. Например, Гуманитарные науки (юриспруденция) включают в себя множество различных подразделов, любой из которых может быть специализированным (т.е., корпоративный закон, защита окружающей среды, уголовное право и т.д.). Кроме бонуса +2 за специализацию, Мастер может дать штраф к задачам, выходящим за рамки специализации. Например,

персонаж с Гуманитарные науки (античная история) получает +2 с Задачам, касающимся Спартанской войны, но получит штраф в -1 для вопросов об эпохе Ренессанса, или -3 в вопросах Первой Мировой войны.

Обучение

Обучение – это навык и искусство. Объект объяснений важен, но умение преподать эту информацию в интересной, занимательной и понятной манере – это главное в навыке Обучения.

Первый шаг в использовании навыка Обучения – подобрать предмет обучения. Это может быть любой навык, известный учителю, но в нем должно быть как минимум на 2 уровня больше, чем в том же навыке у ученика.

Если необходимый навык присутствует, учитель и ученик должны потратить некоторый период времени на занятия. Каждую неделю игрового времени, эти двое должны проводить вместе, как минимум, 10 часов занятий, изучая выбранный навык. При этом, учитель бросает на Задачу Интеллекта и Обучения. Уровни успехов складываются; например, если учитель и ученик потратят три недели, работая над навыком, уровни успехов, полученные за все три броска, складываются. Когда учитель набирает 5 уровней успехов в задаче, ученик получает 1 очко опыта на улучшение этого навыка. Например, Рональдо – отличный певец (уровень 5) и посредственный учитель (уровень 3). Мария хочет научиться петь лучше, ее пение лишь 1 уровня. Уровень пения Рональдо выше ее более чем на 2 уровня, так что он может ее учить. После того, как они проведут немало времени, работая вместе в течение недели, Рональдо проверяет свой навык Обучения. Он выкидывает 6, добавляет 3 от своего уровня навыка и 2 от своего Интеллекта, получая в сумме 11, иначе говоря – 2 уровня успеха. На следующей неделе они снова трудятся вместе, и Рональдо выбрасывает достаточно неплохо, получая еще 3 уровня успеха. Мария получает 1 очко опыта на этот навык.

Запугивание

Навык, пугающий людей, используется бандитами или прочими людьми в большинстве напряженных ситуаций противостояний. Хороший бросок Запугивания может остановить драку еще до начала, убеждая противника в том, что с персонажем не стоит связываться. Используйте Силу воли и Запугивание для действительных угроз или Интеллект и Запугивание для блефа.

Язык (Тип)

Каждый персонаж по умолчанию имеет 5 уровень в своем родном или основном языке. Каждый дополнительный язык должен быть приобретен, как отдельный тип навыка. Уровень навыка в языке определяет не только простейшую разговорную речь, но и заметность акцента персонажа (см. таблицу ниже). Большинство времени, персонажу не надо проходить проверки на успешность общения; пока персонаж знает язык, ему не надо бросать что-либо во время разговора. Бросок нужен лишь в случаях, требующих высокотехнической или научной речи (в которой может быть множество слов, неизвестных персонажу), или же при столкновении с чрезмерным акцентом или жаргоном.

Уровень	Влияние
1	Очень заметный акцент и частые грамматические ошибки; персонаж будет немедленно опознан, как иностранец и, возможно, лишен доверия.
2	Заметный акцент, но сильная речь; персонажа без проблем поймут
3	Легкий акцент; местные жители поймут, что это неродной язык персонажа
4	Идеальная разговорная речь, только проверка противостояния (Внимательность собеседника против Интеллекта говорящего) откроет наличие акцента
5	Полное мастерство; персонаж сойдет за местного жителя без проблем
6+	Диалекты; персонаж может идеально имитировать региональные акценты и диалекты в дополнение к основному языку

Взлом замков (Тип)

Этот навык покрывает все основы во взломе и проникновении. Есть два типа: механические и электронные замки. Большинство Задач используют Ловкость и Взлом замков, с учетом сложности (штрафов или бонусов) конкретного замка. В случае с Взломом замков (электронные), необходимы Внимательность и Интеллект для того, чтобы заметить (Внимательность) и деактивировать (Интеллект) электронные замки или системы безопасности.

Боевые искусства (Специальный)

Это навык использования продвинутой системы рукопашного боя. Персонажи с Боевыми искусствами могут наносить больше повреждений руками и ногами. Пинки и удары руками, выполняемые при помощи Боевых

искусств, имеют бонус к повреждению, равный уровню данного навыка. Так, персонаж с Боевыми искусствами 3 наносит 3 дополнительных очка повреждений ударами рук и ног. Этот бонус добавляется, когда подсчитано все основное повреждение, после любых бросков и умножений.

Механика

Этот навык позволяет персонажу собирать и ремонтировать все виды механических устройств и инструментов, а так же дает ему знания о механических системах и подобном. Сложность ремонта механизма зависит от его сложности и степени поврежденности. Мастеру следует назначать штрафы или бонусы, в зависимости от этих факторов. Конструирование механического устройства также тем тяжелее, чем хитроумнее и сложнее устройство. Опять же, модификаторы назначаются Мастером. Наконец, необходим набор механических инструментов для всех, кроме самых элементарных починков. Лаборатория или мастерская также может потребоваться. Все попытки починки или сборки идут некоторое время, от пары часов до нескольких суток. Все это решается Мастером.

Понимание существующего механического устройства требует Внимательности и Механики; ремонт или создание нового механизма требует Интеллекта и Механики. Следует отметить, что этот навык и навык Электроники дополняют друг друга и часто используются вместе для ремонта или создания предмета.

Медицина (Специальный)

Этот навык покрывает все медицинские знания, включая простейшую хирургию, диагностику и общую медицину. Большинство докторов также специализируются в одном типе медицины, например в кардиологии, хирургии или нейрохирургии. Они считаются специализированными навыками.

Задачи диагностики используют Внимательность и Медицину, общая терапия требует Интеллект и Медицину, а хирургия использует Ловкость и Медицину.

Мифы и Легенды (Тип)

Это знание мифологии и фольклора определенной культуры или нации. Этот навык может применяться для определения типа сверхъестественных существ, но информация, взятая из мифов и легенд, может быть полностью ошибочна или, как минимум, очень неточна. Каждая культура или нация – это отдельный Тип данного навыка.

Наблюдательность

Наблюдательность отражает степень внимательности персонажа. Персонаж с этим навыком может использовать его с Внимательностью, чтобы замечать происходящее вокруг, или с Интеллектом, чтобы вспомнить что-то, что он заметил когда-то давно. Персонаж с Наблюдательностью может использовать данный навык с Внимательностью, чтобы заметить или услышать скрывающегося человека.

Оккультные знания (Специальный)

Этот навык – истинное магическое знание. Он покрывает большинство основ Метафизических фактов того мира, что служит основой игровой кампании, включая действительное знание Эссенции и другие сверхъестественные черты.

Мифы и легенды сравнительно более широкий навык, покрывающий большое разнообразие тем.

Большинство этой информации противоречит само себе, ложно или неправильно понято. Оккультные знания, с другой стороны, менее объемисто (персонаж не будет знать много), но эта информация, по крайней мере, та, что касается Эссенции и мистических сил, будет достаточно верна. Персонаж также может знать немного информации о некоторых культах и сверхъестественных существах, хотя многое из данных знаний будет неточной и неполной.

Воровство

Навык незаметно брать чужие, заработанные тяжким трудом, деньги или вещи. Большинство бросков используют Ловкость и Воровство, противостоящие Внимательности и наибольшему из навыков Наблюдательности, Знания улицы или Воровства жертвы (если что-то есть, или только Внимательности – не удвоенной).

Пилотирование (Тип)

Умение управлять любым воздушным или водным средством передвижения выбранного типа. Каждый тип транспорта (винтовой самолет, реактивный самолет, парусная лодка, океанский лайнер) требует отдельного

типа навыка Пилотирования. Большинство задач Пилотирования используют Ловкость и Пилотирование или Интеллект и Пилотирование для очень больших средств передвижения.

Игра на инструменте (Тип)

Персонаж может играть на музыкальном инструменте одного типа, выбранного при покупке навыка. Персонаж может взять больше, чем один тип инструмента, но каждый инструмент считается за отдельный тип навыка. На более высоких уровнях навыка, персонаж становится более профессиональным в качестве звука, ритме и импровизации. При игре для удовольствия, персонаж должен использовать Ловкость и Игру на инструменте. При исполнении сложного отрывка музыкального произведения, надо использовать Интеллект и Игру на инструменте. Если персонаж играет длинный отрывок, то необходимо использовать Телосложение и Игру на инструменте. Во всех случаях, качество выступления отражается в уровнях успеха. Неважно, каков конечный бросок, музыкант не может набрать больше уровней успеха, чем значение его навыка игры на инструменте.

Допрос

Это способность допрашивать, чувствовать ложь и, так или иначе, извлекать истину из людей. Этот навык быстро приобретается полицейскими офицерами, частными сыщиками и специальными репортерами. Большинство допросов следует отыгрывать. Если требуется выполнение Задачи или Проверки, то по решению Мастера, игроку может быть дан штраф или бонус от -5 до +5 в зависимости от качества отыгрыша. Заставить кого-то рассказать что-то требует Интеллекта и Допроса, противостоящих простой Проверке на Интеллект. Чтобы почувствовать ложь, необходимы Внимательность и Допрос, так же, противостоящие простой проверке на интеллект. Сломать волю жертвы – Сила воли и Допрос против простой проверки силы воли. Использование пыток и наркотиков может дать бонусы от +1 до +6 к задаче допрашивающего.

Исследование/Расследование

Этот навык позволяет персонажу искать информацию или идти по следу улик и приходить к приемлемому умозаключению через дедукцию, проверку источников, походы в библиотеки, поиски в интернете и подобному. Навык можно также использовать для поисков – идти по ходу истории, допрашивая контакты и источники информации (это может давать штрафы, т.к. это относится к навыку Допрос). В любом случае, использование этого навыка занимает время. Количество времени определяется Мастером, основываясь на предмете поисков, предпринятых персонажем. Большинство использований требуют Интеллект и Исследование. В других случаях, возможно применение Телосложения и Исследования (при поисках в пыльных старых томах долгое время или хождения вдоль и поперек по библиотеке большую часть дня), или Внимательность и Исследование (при исследовании скрытых фактов в объемных материалах, например, поиск определенного имени в комнате, полной документов).

Верховая езда (Тип)

Умение ездить на лошадях, повозках, колесницах и других животных или запрягаемом транспорте. Каждый тип животного или транспорта требует отдельного типа навыка Верховой езды.

Ритуалы (Тип)

Умение выполнять ритуалы и церемонии определенной культуры, религии или мистической группы (каждое считается отдельным типом навыка). Ритуалы, требующие танцев или другой физической активности, используют Ловкость и Ритуалы; большинство других – Интеллект и Ритуалы, чтобы помнить все необходимые этапы и действия.

Бег (Тип)

Есть два типа бега. Первый – Бег (марафон). Навык подразумевает выносливость и расстояние. Хороший марафонец может пробежать 15 или более километров без остановки. Официальный марафон обычно длится 40 км. Лучшие бегуны могут пробежать это расстояние за пару часов. Персонаж с Бегом (марафон) может использовать этот навык и свое Телосложение для противостояния эффектам усталости после долгого периода интенсивной физической нагрузки. Также, добавьте 1 очко к запасу выносливости за каждый уровень в Бег (марафон).

Бег (рывок) учит персонажа увеличивать свою скорость на коротких дистанциях. При забеге, используйте Телосложение и Бег (рывок), чтобы увеличить максимальную скорость бега. Каждый уровень успеха добавляет +1 к скорости персонажа.

Наука (Тип)

Каждая наука (биология, химия, астрономия, математика, физика, и т.п.) считается за отдельный тип навыка Наука. В некоторых играх, Мастер может как слить воедино все типы, так и ввести более подробное деление, добавляя множество штрафов при использовании того типа навыка, который находится за пределами его знаний. См. описание Гуманитарных наук для большей информации. Большинство Научных задач требуют Интеллекта или Внимательности.

Обольщение

Способность делать себя сексуально привлекательным другим людям, что-то правильно говоря и делая. Для этого используется Интеллект с учетом штрафов или бонусов Харизмы или Привлекательности персонажа. Другие навыки могут дать бонусы к Обольщению. Например, после использования Прихорашивания и Трепа, можно добавить их уровни успеха к попытке Обольщения.

Пение

Так как каждый может пытаться петь, то этот навык необходим для того, чтобы делать это правильно. Он отражает тренировки голоса персонажа. Используйте Телосложение и Пение для качества звука, Интеллект и Пение для того, чтобы помнить все нюансы длинной или сложной песни и Внимательность и Пением, чтобы узнать и оценить качество чьего-то пения.

Ловкость рук

Это способность выполнять трюки с ловкостью рук и жонглирование, широко известна среди фокусников. С этим навыком, персонаж может обманом заставить публику смотреть на одну вещь, в то время, как он делает что-то другое. Большинство попыток Ловкости рук используют Ловкость против проверки на Внимательность (простая или сложная, в зависимости от обстоятельств) или Внимательности и Наблюдательности. Чтобы спланировать сложный магический фокус (т.е., распиливание женщины, побег из смертельных ловушек) требует Интеллекта и Ловкости Рук, часто дополняемых различными Ремеслами для постройки приспособлений и устройств.

Треп

Навык дает персонажу способность убедительно врать или смущать и одурачивать других. Навык общеизвестен мошенникам, продавцам и политикам. Используйте Интеллект и Треп для большинства задач.

Спорт (Тип)

Этот навык покрывает все виды соревновательного спорта, от футбола до пинг-понга. Каждый спорт изучается, как отдельный Тип. В зависимости от задачи, используйте Силу или Ловкость со Спортсом. Например, футбол будет использовать Ловкость и Спорт (футбол) для паса; отбор мяча будет Сила и Спорт (футбол). Чтобы придумать стратегию или хороший игровой план, надо Интеллект и Спорт; чтобы заметить нарушения правил, используйте Внимательность и Спорт.

Скрытность

Способность бесшумно передвигаться и получать преимущества укрытий и прятанья. Большинство бросков используют Ловкость и Скрытность; Внимательность используется для поиска хороших мест для укрытия.

Рассказчик

Навык позволяет персонажу захватывать внимание или влиять на публику, будь то один человек или группа, меняя одну их эмоцию на других путем рассказа. Навык может применяться как для обучения людей, так и для развлечения. В некоторых культурах, рассказывание – способ передать знания и этот навык применялся в примитивных обществах, но все еще полезен при определенных обстоятельствах, когда имеется дело с Мифами и легендами, Окультизмом и подобным. Персонаж может рассказывать истинную или вымышленную историю, хотя аудитория не будет на самом деле знать об этом. Персонаж должен постоянно следить за тем, как слушатели реагируют на его историю и соответственно менять речь, громкость или даже ход истории для достижения лучшего или более значительного одобрения.

Рассказчики используют Силу воли и навык Рассказчика. Уровень успеха показывает эффективность или развлекательность истории. Если слушатели знакомы с историей, то они могут противостоять попытке персонажа повлиять на них при помощи Сложной проверки на Силу воли.

Знание улиц

Общие знания обычаев и законов улиц. Персонаж с этим навыком знает, как себя вести в той или иной ситуации, знает имена и большинство лиц наиболее важных членов преступного мира, а также может узнать

большинство нелегальных действий и операций. Используйте Интеллект и Знание улиц для того, чтобы узнать местное название улицы, цвета банды или преступника, и Внимательность и Знание улиц, чтобы заметить поджидающие неприятности или преступную деятельность поблизости.

Слежка

Способность следовать и держать людей под надзором. Персонаж со Слежкой может попытаться наблюдать за целью на заполненной толпами улице и оставаться незамеченным. Также, навык дает возможность заметить, что за персонажем следуют или следят. Используйте Внимательность и Слежку для любого из этих действий.

Выживание (Тип)

Это навык выживания. Каждый тип местности требует отдельного навыка. Попытки использовать данный навык в отличной от выбранной местности, получают штраф -3. Основные типы: Лес, Горы, Джунгли, Пустыня и Арктика.

Плавание

Плавание – навык для того чтобы держаться на воде и двигаться без утопления. Поддержание на воде – средняя задача Телосложения и Плавания, когда выполняется в полной одежде. Становится легкой задачей при малом количестве одежды или совсем без нее (см. Модификаторы к Задачам и Проверкам, стр. 94). Каждые 2/1 ЭВ (см. стр. 126) вещей или веса снижают навык плавания на 1.

Если задача провалена, персонаж тонет и задыхается число ходов, равное его Телосложению. Сбрасывание вещей или одежды (что потребует один ход) позволяет персонажу сделать новую попытку. Если ему удалось, то персонаж держится на плаву и может двигаться со скоростью, равной его Плаванию и метрах за ход.

Плавание – изнурительное занятие. Поддержание на плаву с малым количеством одежды тратит 1 очко Выносливости за 10 минут. То же самое, но полностью одетым, тратит 1 очко выносливости в минуту.

Плавание без одежды тратит 1 очко в минуту на половинной скорости и 5 очков в минуту на полной скорости. Те, кто плыл одетым или тащит вещи, удваивают свои затраты очков выносливости и могут двигаться лишь с половинной скоростью. Буксировать другого человека во время плавания, дает штраф -1, удваивает затраты очков выносливости и снижает вдвое скорость пловца.

Метание (Тип)

Этот навык имеет три простейших типа, но можно добавить еще, по желанию. Метание (ножи) включает все небольшие орудия с режущей кромкой. Метание (топоры) включает все предметы с утяжелением на вершине с длинной ручкой, вроде булав, бейсбольных бит и подобных метаемых предметов. Метание (сферы) дает умение кидать камни, гранаты и любые, помещающиеся в ладони, предметы. Можно использовать спорт (бейсбол), если есть такой навык. Все задачи базируются на Силе и Метании.

Чтение следов

Этот навык используется для того, чтобы идти по следам животного или человека, обычно в дикой природе, но также применим в городских условиях, если есть достаточно снега или пыли, чтобы оставались следы. Большинство задач Чтения следов используют Внимательность и Чтение следов; попытки скрыть чьи-то следы – Интеллект и Чтение следов.

Транс (Специальный)

Транс часто используется теми, кто зовет себя шаманами и мистиками. Он дает персонажу способность входить в медитативное состояние для того, чтобы превзойти физические ограничения. Среди всего прочего, человек в трансе может противостоять боли, голоду и жажде гораздо лучше обычного человека. Транс также полезен при попытках почувствовать влияние сверхъестественных сил. Чтобы войти в транс, требуется использовать Силу воли и Транс. При успехе, персонаж становится чрезвычайно сосредоточенным на своем задании и получает штрафы -2 на все не относящиеся проверки Внимательности. Также, он не подвержен болевыми шоковым штрафам, и получает +2 ко всем задачам и проверкам, на действие, на которое он сконцентрирован. Персона в трансе также быстрее восстанавливает запас Эссенции; он получает удвоенное количество Эссенции за час медитации.

Ловушки

Это умение находить, обезвреживать и устанавливать ловушки, силки и прочее. Навык широко известен среди солдат спецназа, террористов, охотников, ловцов зверей и прочих. Используйте Интеллект и

Ловушки для установки, Внимательность и Ловушки для обнаружения и Ловкость и Ловушки для обезвреживания.

Нетрадиционная медицина (Тип)

Этот навык покрывает все методы лечения, широко не принимаемые Западной Научной Ассоциацией, включая гербальную медицину, акупунктуру и прочее, каждый из которых является отдельным типом навыка. Эффективность каждого типа нетрадиционной медицины определяется Мастером. Если навык эффективен в лечении болезни и ранений, то используйте те же правила для навыков и эффектов, что и в навыке традиционной Медицины (стр. 57)

Ветеринария

То же, что и Медицина, только для животных. Ветеринар может лечить людей, но со штрафом -3 ко всем броскам и, несмотря на результат, не может набрать более 2 уровней успеха.

Подъем тяжестей

При попытке превзойти ограничения Силы (см. таблицу на стр. 30), Подъем тяжестей очень полезен. Используйте Силу и Подъем тяжестей вместо удвоенной Силы или, если Сила выше навыка, добавьте 1/3 уровня Подъема тяжестей (округленную вниз) к исходному числу.

Писательство (Тип)

Навык дает персонажу способность составлять и писать развлекательные и/или полные смысла статьи и очерки. Персонаж сможет писать текст в убедительной форме, в зависимости от того, какая цель поставлена. Типы писательства включают Академическое (изученные представления художеств, гуманитарных или прочих наук), Адвокатское (правовые статьи, права копирования или материалы доказательств), Созидательное (романы, поэмы или пьесы), Журналистское (информативные обсуждения новостных тем) и Техническое (точные описания с использованием номенклатуры, специфичной для данной области технологии).

Используя Интеллект и Писательство, персонаж сможет писать документы, записки, заметки или что угодно, согласно его типу специализации. Качество писательства зависит от количества уровней успеха. Но это количество не может превзойти уровень навыка писателя. Используя Внимательность и Писательство, персонаж может критиковать знакомый ему стиль.

Метафизика

Метафизика – это специальные Силы, которыми могут владеть Вдохновенные и сверхъестественные особи. Единственная Метафизика, доступная персонажам – это силы Вдохновения.

Вдохновение

Это сила чистой непоколебимой веры – веры в Великие Силы и волю совершать великие свершения во имя этой Силы. Ее обладатели служат непосредственно Создателю. Другие берут силы из веры в самого себя и не имеют внешнего источника. Где бы не была правда, Вдохновенные способны творить невероятные действия, называемые Чудесами. Эти Чудеса приобретаются через мистические откровения.

Вдохновенные имеют доступ к ассортименту способностей, приобретенных от связи персонажа с Творцом. Некоторые оккультисты считают, что эти силы идут от самих Вдохновенных и ничто иное, как перекачка своей собственной Эссенции для подпитки своего религиозного фанатизма. Неважно, кто прав, но без их веры, Вдохновенные не смогли бы творить свои чудесные дела. Чтобы использовать Чудеса, персонаж должен твердо верить в то, что он сражается с силами зла во имя Бога. Иначе он не будет иметь ничего, кроме своей собственной физической силы.

Получение Чудес

Чудеса приобретаются через мистические откровения Вдохновенными. Чтобы получить Чудо, персонаж должен, для начала, купить Качество Вдохновение. Чудеса стоят 5 очков персонажа в течение создания персонажа и 10 очков после. Дополнительно, Вдохновенные часто имеют увеличенный запас Эссенции, как результат связи с их Творцом.

Использование Чудес

Вдохновленные используют Чудеса, тратя Эссенцию на желаемые эффекты. Вдохновленные могут потратить весь запас Эссенции на одно Чудо, если это кажется им необходимым. Эссенция восстанавливается со скоростью 1 очко за уровень Силы воли каждые пять минут.

Чудеса не могут быть использованы по прихоти их носителя. Только в экстремальных ситуациях, когда на кону чьи-то жизни или сверхъестественные силы выступили открыто, можно применять Чудеса.

Вдохновленный, который пытается призвать Силу Десяти, чтоб одержать победу в потасовке в баре, потерпит неудачу; даже хуже – богохульство использовать Божественные силы на нелепую работу, может стоить Вдохновленному его сверхъестественных сил, возможно навсегда. В большинстве случаев, Вдохновленные должны пытаться решить свои проблемы обычными методами. Только при противостоянии особей, несомненно являющимися агентами сверхъестественных сил, применение Чуда будет оправданным. Даже битва с обычным злом не оправдывает применение Чудес.

Несмотря на это, применение Чудес достаточно просто. Если хватает Эссенции для Чуда, оно автоматически срабатывает. Некоторые Чудеса требуют дополнительных проверок или задач, чтобы достигнуть требуемого результата, но навыков, относящихся к Чудесам, нет.

Отрицание

В дополнение к их репертуару Чудес, все Вдохновленные могут использовать свою Эссенцию для нейтрализации любой сверхъестественной силы, которая использует Эссенцию. Отрицание (так называется эта способность) состоит из проецирования Эссенции на сверхъестественное существо, использующее особые силы. Если Вдохновленный затратил больше Эссенции, чем его противник, то сила противника срывается.

Когда сталкиваются Чудеса

Что произойдет, если Вдохновленные двух разных религий ополчатся друг против друга? В прошлом, такие люди могли столкнуться, каждый, доказывая правоту своего единственного Бога. Даже тогда, Чудеса одной стороны не работали на Вдохновленного другой стороны, независимо от их религиозных убеждений. В прежние времена, именно так и было.

Может оказаться (и многие Вдохновленные в это верят), что члены каждой монотеистической религии на самом деле поклоняются одному и тому же Богу, и их различия не имеют значения в его глазах.

Вдохновленные, которые публично высказали подобные вещи, обнаруживали, что их исключили и избегали.

Проверки веры

Чудеса Вдохновленных могут быть утеряны в любой момент. Стоит персонажу потерять его веру, как его силы превращаются ни во что. Потерять милость высших сил – ужасная трагедия для Вдохновленных и в странных и жестоких мирах АФМБИ очень легко так сделать. Гордыня, искушение, жадность, похоть и цинизм – одни из многих ловушек, поджидающих Вдохновленных в их войне против сил тьмы. Некоторые особи – не все зомби безмозглы, получают извращенное удовольствие от обмана Вдохновленных и доведения их до смертельной ошибки, которая стоит им милости Бога.

Иногда, моральные дилеммы действительно тупиковые. Следует ли Вдохновленному спасти невинного или попытаться уничтожить существо, которое, несомненно, будет убивать снова? Следует ли персонажу нарушить слово, данное сверхъестественному монстру, даже если монстр ищет пути извратить значение обещания? Является ли принятие награды за свои действия признаком жадности, а отклонение – признаком гордыни? Вдохновленным следует принять верное решение, либо потерять все. Мастерам следует ставить эти и похожие проблемы на пути Вдохновленных персонажей, хотя им не следует целенаправленно изводить персонажей. Искушение Вдохновленных может создать отличные рычаги для контроля хода истории, но не надо быть слишком жестоким, применяя их. Чтение пары книг по философии и морали может дать неплохие идеи для подготовки интересных и коварных ловушек.

Чудеса

Некоторые из наиболее распространенных Чудес Вдохновленных приведены ниже. Дополнительные Чудеса будут публиковаться в дополнениях и могут быть придуманы Мастером и игроками.

Благословление

Эссенция может быть использована, чтобы изменить возможность или улучшить предметы специальными способностями. При наложении Удачи, каждые 3 потраченных очка Эссенции дают +1 бонус к одной любой задаче или проверке. Бонусы остаются, пока не будут использованы и могут быть потрачены все разом или распределены на несколько задач. Заметьте, что бонусы эффективны только тогда, когда используются на проверку или задачу, которая сообразна заветам Божества или помогает оправдать существование

Вдохновенного. Эссенция, потраченная таким образом, не может быть восполнена, пока не кончится действие благословения. Например, Вдохновенный, который дает сам себе +5 бонус Удачи, тратит 15 очков из своего запаса Эссенции и не может их восстановить, пока бонус не будет использован. Когда применяется для усиления предметов, 10 очков Эссенции тратится на изменение сущности вещи. Достаточно большие предметы могут потребовать больше Эссенции для благословения (по решению Мастера). Действительные эффекты благословения могут меняться от мира к миру, но некоторые зомби особенно подвержены действию благословенных предметов (см. Глава 5: Анатомия зомби, стр.149)

Связывание

Это сила сковывать зомби и других сверхъестественных существ, хотя бы временно, используя Эссенцию. Вдохновенный приказывает зомби остановиться именем Бога. Эта сила используется для предотвращения атак монстров или их бегства от суда. Связывание работает только против сверхъестественных существ, но не на других Вдохновенных. Это Чудо стоит 2 очка Эссенции за каждый уровень Силы и Силы воли существа (или Эссенцию, равную половине уровня Мощи, если таковая имеется). Вдохновенные могут не знать, сколько Эссенции потребуется. Если ее недостаточно, то она все же тратится и Чудо не выходит. В дополнение к стоимости в Эссенции, Вдохновенный должен победить в Простом броске противостояния на Силу воли против существа. Если существо не истинное зло (определяется религией или Мастером), то оно получает от +2 до +5 к броску в проверку. Если Вдохновенные побеждают, существо приковано к месту на 1 ход за каждый уровень успеха. В это время существо не может атаковать или защищаться и двигаться с места.

Божественный взор

Это Чудо позволяет Вдохновенному искать истину во всем, что он видит. Хотя эта способность очень полезна в раскрытии сверхъестественного, Божественный взор иногда проливает свет на нежелательную правду. Когда Чудо активно, Вдохновенный не только видит невидимые духовные сущности и странные ауры сверхъестественных существ, но и истинную сущность людей. В мире предательства и лжи, эта способность часто выявляет гниль среди общества, уважаемых лидеров церкви и государства и среди прочих, на первый взгляд, уважаемых и честных людей. Вдохновенные с этой способностью иногда уходят из церквей, так как неспособны мириться с мерзостью и жадностью, которая пылает в этих заведениях. Многие становятся циниками, что сильно бьет по их вере, необходимой, чтобы сражаться. Включение Чуда стоит 5 очков Эссенции и длится 10 минут. Если существо не защищено от подглядывания или ментального сканирования (и такая защита будет замечена Божественным взором), его личность, суть и цели будут ясно видны Вдохновенным.

Касание исцеления

Это способность заживлять раны, болезни и инвалидности. В прошлом, многие из Вдохновенных были целителями; теперь же, они больше воины. Чудо стоит 1 очко Эссенции для исцеления D4(2) очков повреждения. Легкие болезни стоят 2 очка, Средние – 5, Серьезные – 15 и 25 за Смертельные (см. стр. 108, Болезни). Касание исцеления может быть использовано в исключительных случаях и обычно лишь на верующих. Вдохновенные могут сделать исключение для неверующих, кто отвержено дрался за добро (интересно, что многие Вдохновенные более терпимы, нежели обычные лидеры церквей).

Святой огонь

Это мощное Чудо призывает божественное возмездие на силы зла. Возмездие приходит в виде взрыва ослепляющего пламени или удар молнии сверху. Эта атака может быть применена только против сверхъестественных существ. Иногда, если противник не истинное зло или по какому-то таинственному решению Божества, взрыв не причиняет полное повреждение или не наносит вреда вовсе. Это явно демонстрирует то, что Вдохновенный не хотел уничтожить существа, по крайней мере, пока что. Сила стоит 20 очков Эссенции и наносит D8(4) очка обычного урона удвоенное количество уровней Силы воли Вдохновенного. Например, персонаж с Силой воли 4 наносит D8 x 8 (32) очков повреждений. Любое создание в пределах видимости может быть выбрано целью. Бросок атаки не требуется – сила попадает точно в выбранную цель. Обычная броня не защитит от этой атаки, но сверхъестественные защитные силы могут.

Сила десяти

Это способность позволяет Вдохновенному, в момент противостояния злу, призывать силу праведности, превращаясь в практически неостановимого воина возмездия. Вдохновенный становится неподверженным боли и усталости, приобретает нечеловеческие уровни силы и может биться до самой своей смерти.

Демонстрация этой силы возможна лишь в наиболее опасных ситуациях. Применять ее тогда, когда доступны другие варианты – грешно. Только лишь при столкновении с превосходящими противниками следует призывать Силу десяти.

Это Чудо стоит 15 очков Эссенции. Вдохновленный получает +5 к Силе (которая также поднимает его запас жизни на 20 очков), дает иммунитет к шоку и боли до конца битвы. Это значит, что персонаж будет сражаться даже при снижении очков жизни до 0 или ниже (ему по-прежнему будет нужна Проверка на Выживание при снижении до -10 очков жизни, чтобы остаться в живых). Будучи примененной, сила длится до тех пор, пока угроза не исчезнет или пока Вдохновленный не станет великомучеником.

Видения

При помощи этого Чуда, Вдохновенные открывают себя Божеству для подсказки или совета.

Вдохвленного часто посещают вспышки узнавания мест и людей; это просветления могут приходить в виде сна или внезапных видений, которые могут прийти в любой момент без предупреждения. Иногда, Вдохновенный может взмолиться о совете и получить некий Знак. В большинстве случаев, видения неясны и требуют интерпретации. Например, Вдохновенный может увидеть лицо человека, знаменитого политика. Этот человек – орудие зла или ему угрожает зло? Вдохновенному следует искать ответ самому.

Способность стоит 5 очков Эссенции, когда персонаж активно ищет совета. Молитвы Вдохвленного могут остаться без ответа, в зависимости от того, как Мастер понимает своевременность просьбы, хотя такие попытки обычно успешны - при условии, что Вдохновенный достаточно скромнен в своих желаниях. Если Мастер хочет дать персонажу спонтанное Видение, то оно не требует затраты Эссенции.

Точные характеристики Видения могут широко варьироваться. Это может быть отдельная картинка, в то время, как другие могут дать больше подсказок к месту, людям и обстоятельствам. Природа видений определяется согласно ходу истории.

Молитвы

В некоторых игровых мирах простая молитва может иметь больше силы, чем может представить большинство скептиков. Как средоточие веры и силы воли человека, молитвы могут служить для перевода Эссенции в Чудеса, и даже просто для сбора Эссенции. Нормы и Выжившие с достаточной набожностью и силой воли (одно не работает с другим), также могут использовать Молитвы для концентрации их Эссенции для защиты или даже нападения на сверхъестественные кошмары.

Молитвы будут действенны только в случаях, когда жизнь персонажа выказывает достаточную поклонение и уважение к своей религии. Большинство людей верят только на словах, что не является верой вовсе. Однако, по ходу игры, персонаж может «обрести веру» в результате травмирующих событий, что может стать основой истории. Персонаж, прошедший такое посвящение, сможет творить молитвы.

Вдохновенные и Молитвы

Вдохновенные могут получить дополнительные силы через молитву. Если персонаж тратит хотя бы час в глубокой молитве и медитации, он может обнаружить, что его Эссенция восстанавливается с удвоенной скоростью от нормальной. Использование молитв в ходе Чуда считается частью и предпосылкой этого Чуда. Вдохновенный христианин будет говорить цитаты из Библии, а мусульманин – из Корана. Это не дает никаких бонусов или штрафов, кроме ускоренного восстановления Эссенции.

Нормы, Выжившие и Молитвы

Нормы и Выжившие - главные получатели пользы от Молитв. Древние песнопения из религиозных текстов содержат великую силу для тех, кто истинно верит. Верующий персонаж при молитве может получить неожиданную силу во время нужды. В игровых понятиях, считайте это задачей на Силу воли и Гуманитарные науки (Теология) или Ритуалы. Модификаторы от набожности персонажа варьируются от -10(подлец, пытающийся спасти лишь собственную шкуру) до +10(истинно святой человек, который очень редок в наше время). Каждый уровень успеха в задаче тратит очко Эссенции персонажа. Каждое потраченное таким образом очко дает +1 бонус к любой проверке или задаче, которая позволяет выжить или продвинуться верующему. Либо, каждое очко Эссенции дает персонажу +2 бонус к любой задаче или проверке противостояния против сверхъестественной или мистической способности любого типа.

Святые символы

От легенд античности до голливудских фильмов, силы святого символа – это часть и предпосылка многих историй про сверхъестественные силы. Мифы толкуют про то, что любому с крестом в руках нечего бояться вампира, или про то, что праведный человек со святым символом может изгонять демонов и отпугивать духов. В них есть зерно истины, но лишь зерно. Сила лежит не в символе, а в его носителе. Персонаж,

использующий святой символ (будь то крест, анкх, либо что-то другое) для своей защиты, должен пройти простую проверку на силу воли. с теми же модификаторами, что и при молитве (см. выше). Каждый уровень успеха дает персонажу возможность сфокусировать 1 очко Эссенции в святом символе. Сверхъестественные особи, противостоящие заряженному святому символу, должны пройти сложную проверку на силу воли с -1 за каждое очко Эссенции, собранной в символе, либо почувствовать боль и страх при его виде. Существа будут пытаться добраться до носителя, напасть на него; но даже если монстр не убегает от символа, то все его действия будут иметь штраф -4.

Имущество

Это все, что имеет персонаж. В большинстве игр, детально прописанный инвентарь не требуется. Персонаж со средними ресурсами имеет телевизионный набор, телефон и некоторое количество одежды, хотя бы до того момента, как мир полетит в ад. Он живет в съемной квартире или комнате. Большинство персонажей также будут иметь автомобиль. Качество/Недостаток Ресурсы поможет определить то, что возможно имеет персонаж. Мультимиллионер может иметь лодки, самолеты и вертолеты, тогда как нищий персонаж – украденную тележку из супермаркета. Полезные вещи описаны в главе 4: Средства для уничтожения.

Завершающие мазки

После того, как персонаж определил все свои основные элементы, он вполне закончил со созданием персонажа. Все что осталось – завершающие мазки, которые сделают персонажа белее живым и чем-то большим, чем кучка цифр на куске бумаги. Заметьте, что эти черты могут быть сделаны как в начале создания персонажа, так и в конце. Иногда, эти мазки могут подождать до того момента, как персонаж начнет играть. Некоторым игрокам надо начать играть, чтобы вжиться в роль. как и всегда, каждый игрок выбирает себе наиболее подходящее время сделать это.

Имя

Первое, конечно, это имя. Простое действие может дать множество ролевых элементов. Имя и фамилия персонажа могут означать этническую принадлежность (итальянское имя наводит на мысли о взрослении персонажа в этническом квартале Нью-Йорка, например) и тип семьи, воспитавшей персонажа (библейское имя может означать строгое христианское воспитание, а имя вроде «Лунный свет» может значить, что родители были хиппи). Некоторые персонажи могут носить клички или «уличные имена» в дополнение к настоящим. Может быть они ненавидели имя, данное им родителями. Можно просто играть без клички, но при наличии ее можно получить больше веселья.

Внешность

Внешность персонажа и его нрав – также важные элементы. Привлекателен и харизматичен персонаж или нет, определяется Качествами и Недостатками во время его создания, но описание заставляет цифры оживать. Кроме очевидных вещей, вроде цвета волос, глаз и общего сложения, есть более мелкие элементы, которые помогут Мастеру и другим игрокам лучше понять персонажа.

Идет ли персонаж скромно по жизни, либо вышагивает, будто обладает целым миром? Есть ли у него какие-то нервные подергивания или другие постоянные привычки? Он много улыбается или имеет угрюмый нрав? Внешность персонажа должна основываться на его Атрибутах, Качествах и Недостатках – персонаж-параноик будет постоянно оглядываться или всегда настаивать на том, чтобы войти в любую комнату последним.

Возраст

Начинающие персонажи приняты с 18 до 30 лет. В этом промежутке, точный возраст задается игроком и Мастером. Для тех, кто хочет играть за более юного или старшего персонажа, есть система дополнительных правил генерации, помогающая изменить параметры под стать.

Глава 3: 101 враг

Вступление

Как и во всех играх, Унисистема имеет свои правила. Они помогают Мастеру определять, что случается в определенный момент истории. Унисистема также создана для того, чтобы дать некоторые возможности игрокам.

Основное правило этой системы в том, что играющим следует делать то, что для них лучше. Если правило не подходит, слишком ограничено, требует слишком много деталей или просто непопулярно, то поменяйте его. Убедитесь, что вся игровая группа знает об этой замене заранее. Это снижает недовольство и убирает споры, отвлекающие всех от удовольствия игры.

Ход игры

Обычно, ролевые игры проходят так: Мастер описывает ситуацию и затем спрашивает игроков, что их персонажи делают. Разговор проходит обычно. Далее простой пример, как все может выглядеть:

Мастер: Вы ведете машину по заброшенной дороге. Снаружи темно и фары автомобиля едва пробивают занавес тьмы впереди. Ощущение такое, будто вы единственные люди на Земле. За поворотом дороги вы замечаете пикап, стоящий на обочине в нескольких сотнях метров впереди. Человек – слишком темно, чтобы разглядеть, мужчина это или женщина, – стоит рядом с машиной. Он или она замечает вас и начинает махать рукой. Ваши действия?

В этом примере, в автомобиле едут 3 персонажа, каждый управляется отдельным игроком. Каждый персонаж может сделать что-то, но водитель имеет наибольшее количество вариантов – он может остановить автомобиль рядом с пикапом, снизить скорость и посмотреть, что произошло, ускориться и совсем избежать встречи или сделать что-то другое. Другие персонажи могут говорить с водителем или смотреть по сторонам, ища что-нибудь подозрительное, например.

В этом случае, как и в большинстве игр, Мастер представляет ситуацию. Затем он спрашивает «Что вы делаете?» и персонажи начинают развивать историю. Иногда игроки проявляют инициативу, рассказывая Мастеру о своих планах и намерениях; в таком случае, Мастер описывает последствия их действий. Посредством их действий, создается история, которая и есть конечный результат игры.

Использование правил

В большинстве игр АФМБИ, большая часть действий персонажей не требует правил, бросков кубиков, сверки с таблицами или определения уровней успеха. Основные примеры таких действий указаны ниже.

Разговор: Если персонаж не давится, ему не затыкают рот или он не пытается говорить на иностранном языке, который он плохо знает, речь всегда доступна. Игроку только необходимо сказать, что произносит его персонаж.

Рутинные действия: Они включают в себя все, что может делать обычный человек, например, поднимать предметы, идти из одного места в другое, открывать и закрывать незапертые двери. Любое действие, которое человек может выполнить с минимумом усилий или без них вовсе, требует от игрока только сказать, что его персонаж будет делать.

Путешествие: Добираться из одного места не всегда весело. Как в фильмах и книгах, Мастер может урезать длинные утомляющие действия. Например, если персонажи летят в Европу на самолете и настоящие действия ждут их на месте, то Мастер может обобщить их поездку в пару предложений:

Вы купили билеты на первый же доступный рейс, вычтите стоимость из своих денег. Самолет был полупустой и взлетел поздно ночью, так что большинство пассажиров спало основную часть пути. Вы отдыхали несколько часов и вот вы в аэропорту, направляетесь к таможне.

В общем, если правила не нужны, то не используйте их. Ощущение того, что игроки рассказывают историю, должно прерываться как можно реже.

Только когда исход действия спорен и важны его результаты, следует применять правила. Правила отвечают на вопрос «Что случилось?».

Обычно, результат действия зависит от атрибутов или навыков персонажей (всех этих цифр в карточке персонажа), обстоятельств (которые могут давать бонусы и штрафы) и старой доброй удачи (определяемой броском кубиков – не будем разбирать другие 2 метода).

Кубики

Кубики – наиболее часто используемые инструменты в играх и, по мнению автора, это лучший способ определить случайный исход. Независимо от метода, выбранного Мастером, система с кубиками считается основным и главным методом в этих правилах.

Когда используются кубики, Унисистема использует 4 различных типа: 10-гранный, 8-гранный, 6-гранный и 4-гранный. Кубики обозначаются буквой «D» перед их численным значением. Так, D4 означает 4-гранный кубик.

10-гранный кубик (D10): Используется для определения результатов Задач/Проверок и повреждения от оружия. D10 - наиболее часто используемые кубики. Их можно грубо заменить 2 D6 и вычесть из результата 2 (считая результат 0 как 1).

8-гранный и 4-гранный кубики (D8 и D4): В Унисистеме эти кубики используются только для определения повреждений. Различные типы повреждений отражают различные типы оружия. Очевидно, что большие оружия (вроде топора) наносят больше повреждений, чем маленькие (вроде выкидного ножа), когда используются кем-то с одинаковой силой. Так что, меньшие оружия используют кубик меньшего повреждения. Например, выкидной нож нанесет D4 урона столько раз, каков уровень силы бьющего, в то время, как топор нанесет D10 * Силу. Броски кубиков могут быть реже или убраны совсем, если использовать среднее количество повреждений (равное половине используемого кубика). Это значит, что оружие будет все время наносить одно и то же повреждение в руках определенного воина. Например, выкидной нож всегда наносит 2 очка повреждений за каждый уровень силы атакующего. Это убирает лишние броски из игры, но также убирает элемент случайности очень низких и очень высоких повреждений.

6-гранный кубик (D6): Это наиболее доступные кубики, их можно легко приобрести или позаимствовать из распространенных настольных игр. Если D10 нет, то можно воспользоваться D6, как указано выше.

Использование элемента случайности

Часто можно легко увлечься механикой игры и потерять нить истории. Это может привести игроков к разочарованию в игре. Чтобы убедиться, что броски не сильно повлияют на игру, Мастеру следует принять во внимание следующие утверждения.

Когда бросать

Иногда Мастер и игроки впадают в «кубикокатание» – бросание кубиков на все действия, даже на те, что не имеют абсолютно никакого значения. Когда игрок хочет бросить кубик, чтобы определить, как хорошо его персонаж припарковал автомобиль (если нет никакой причины тому, почему это важно для хода истории), то имеет место типичное кубикокатание. Броски должны делаться лишь в случаях, когда результат действия влияет на историю, особенно, если успех означает нечто важное. Броски также могут добавить интереса и напряжения игре, поскольку никто, даже Мастер, не знает конечного результата. Закончит ли Вдохновенный свое заклинание до того, как его укусит зомби? Это как раз та ситуация, когда бросок поможет поднять настроение.

Броски не решают

Есть другой тип ситуации, которую следует разрешить: это простое столкновение – одиночный зомби внезапно напал на двух персонажей. Завязалась битва, и Мастеру повезло, он выкинул несколько десятков подряд на атаку зомби. Внезапно для всех, зомби нанес достаточно повреждений для того, чтобы убить одного из персонажей, что рушит основной ход истории. Мастерам иногда следует «подменять» результаты бросков, если эти результаты сильно нежелательны и разрушительны для хода истории. В примере выше, броски следует изменить, чтобы удары нанесли легкое ранение или просто просвистели в опасной близости. Мастеру полезно делать броски скрытно.

Однако, если станет общеизвестно, что Мастер игнорирует результаты бросков для успешного продолжения истории, большая часть неуверенности и удовольствия от игры будет потеряно. Мастеру следует свести эту практику к минимуму, делать это так, чтоб игроки не поймали его на этом.

Основные правила

Если выбран способ с кубиками, то все действия выполняются на один простой манер. Бросаем 10-гранник (D10) и добавляем значения атрибута и/или навыка, которые Мастер считает нужными. Результат сообщается Мастеру, который добавляет и отнимает любые модификаторы (например, заметить что-то в темноте гораздо сложнее, чем при свете). Если конечный результат 9 или выше, то действие удалось. Если результат меньше 9, то попытка провалилась. Чем выше конечный результат, тем более успешно действие (в некоторых случаях, просто успеха достаточно; в других же, степень успеха имеет некоторое значение). Это простое правило применяется при использовании навыков, действий в бою, работе с магией и прочим.

Задания, использующие Навыки и Атрибуты

Большинство действий, от подкрадывания в темноте до написания великого американского романа, считаются Задачами. Задача всегда использует один Атрибут и один Навык. Мастер решает, какой Атрибут и Навык наиболее подходит в данном случае. Бросается кубик, применяются значения Атрибута, Навыка и модификаторов. Чем выше значения параметров, тем выше шанс успеха. Например, Трейси играет за готичную ученицу колледжа по имени Миранда. Она хочет, чтобы ее персонаж опознал дурно пахнущее, человекоподобное существо, бродящее по школьному двору. Мастер говорит Трейси, чтоб она использовала Внимательность Миранды (чтоб знать, насколько хорошо Миранда рассмотрела существо) и навык Наблюдательности (умение замечать то, что не привлекает внимания других людей). Внимательность Миранды 4, ее навык Наблюдательности 2. Трейси выкидывает на кубике D10 результат 6. Учитывая ее значение атрибута и навыка, в сумме выходит 12. Так как снаружи темно, Мастер налагает штраф -3 к задаче, уменьшая итоговое число до 9. Этого достаточно для успеха. Мастер говорит: «Миранда, ты понимаешь, что эта шатающаяся фигура – студент колледжа, который погиб в пьяной автокатастрофе в прошлом году. Но он мертв... и ходит! Тряся расколотым черепом, он устремляется к тебе. Твои действия?»

Проверки с использованием одних Атрибутов

Некоторые действия используют только Атрибуты персонажа, без применения навыков. Среди примеров – поднятие тяжестей (что требует Силы), вспоминание чего-то (что использует Интеллект) и подобное. Такие ситуации называются проверками на атрибут или просто проверками.

Есть два типа проверок: простые и сложные. Простые проверки достаточно легкие действия, например, поднять предмет, используя все тело. Чтобы выполнить простую проверку на атрибут, сделайте бросок и добавьте удвоенное значение атрибута. Например, персонаж с силой 2 добавляет 4 к броску. Сложные проверки более трудны, поднять что-то одной рукой, например, является сложной проверкой силы. В таких случаях, к броску прибавляется только значение атрибута (не удваивать). Это, конечно, снижает шанс успеха.

Например, Аши бредет через лес ночью одна. Аши не знает, что по этому лесу шатаются зомби и приближаются к ней. Мастер говорит ей бросить D10 и добавить удвоенное значение своей Внимательности. В лесах достаточно тихо, а зомби не славятся своей скрытностью. Существа даже не пытаются быть тихими, делая свое обнаружение легкой проверкой на атрибут. Внимательность Аши 4, что при удвоении дает 8 к броску. Аши кидает кубик и получает 7, в сумме имея 15. Мастер говорит: «Аши, ты услышала утробное рычание позади себя. Что-то ломится через лес по направлению к тебе. Оно доберется до тебя менее чем через минуту. Звук настолько громок, что ты слышишь его за некоторое расстояние от себя. Что будешь делать?»

Определение Атрибута, который следует использовать

Мастеру часто приходится быстро решать, какой атрибут следует применить к данной проверке или задаче. Для большинства ситуаций, нужный атрибут указан в описании навыка, в тексте модуля или где-то еще в этой книге. Для напряженных, драматических ситуаций, Мастеру следует избегать замедления темпа игры долгими поисками в этих материалах и ограничиться здравым смыслом. Следующих правил должно быть достаточно, чтобы понять, какой атрибут следует использовать в данной проверке или задаче.

Сила: Сила работает, когда что-то требует применения грубой силы. Физические навыки, вроде Спорта, Альпинизма или Плавания иногда требуют Силу.

Ловкость: Это один из наиболее часто используемых навыков. Ловкость применяется к любой задаче или проверке, требующей точности, равновесия, быстроты и координации движений.

Телосложение: Телосложение часто используется в задачах, включающих длительное испытание выносливости и жизнестойкости, или в проверках против болезней и ядов.

Интеллект: Все, что включает в себя память и рассуждения, использует Интеллект. Вспоминание чьего-то имени, понимание сложного объяснения или идеи, решение математических проблем или головоломки – все это требует Интеллекта.

Внимательность: Тут есть взаимное перекрытие с Интеллектом. В таком случае, Мастер может разрешить игроку использовать наибольший из них (или наименьший, в случае трудной задачи или проверки). Обычно, Внимательность используется для того, чтобы увидеть, узнать или опознать вещи. Перекрытие с Интеллектом происходит оттого, что при узнавании или опознании применяется память. В общем, если задача или проверка включает в себя одно из пяти чувств, то используйте Внимательность.

Сила воли: Этот атрибут в основном используется в защитных целях – для противостояния чужим навыкам, силам или способностям. Он также используется в задачах или проверках, когда персонаж пытается запугивать других. Также, Сила воли помогает поддерживать контакт глаз во время соревнования в гляделки.

Попытки без навыков

Иногда, персонаж должен пытаться сделать что-то, в чем он нетренирован. Нетренированные попытки всегда получают неплохой штраф, он очень одаренные или талантливые люди могут преуспеть даже с первой попытки. Используйте соответствующий атрибут (не удваивая) и минимальным штрафом -2 (в дополнение к любым другим модификаторам). К тому же, уровень успеха никогда не будет слишком высок. Неважно, как высок конечный результат, только Достойный исход (2-ой уровень успеха) будет достижим при подобной попытке.

Некоторые навыки требуют так много тренировок и приготовлений, что нетренированные люди не будут иметь шансов их применить. Штраф от -6 до -10 может быть приложен, если персонаж пытается применить очень сложные навыки.

Например, пытаться оперировать без какой-либо помощи, кроме пары медицинских руководств, терпит штраф в -10. Либо, Мастер может решить, что попытка автоматически не удалась (или, чтоб держать игроков в напряжении, он может разрешить сделать им бросок – кто знает, может им повезет).

Например, Эрик играет за Ника, 14-летнего мальчика. Ник едет со своим отцом на машине. Неожиданно, отец падает на руль без сознания (Эрик не знал, что его отца укусил зомби, когда они сбежали с заправочной станции и теперь вирус начал действовать). Испуганный подросток пытается остановить автомобиль, пока они не слетели в дороги. Задача обычно использует навык Вождения и атрибут Ловкость, но Ник не имеет Вождения. Из-за нехватки навыка, налагается штраф в -2. Ник имеет Ловкость 4, так что он добавляет лишь 2 (атрибут 4 минус 2) к броску кубика D10. Если конечный результат 9 или выше (что требует броска 7 или выше) и все-таки дотягивается до тормозов, останавливая машину без происшествий. В другом случае, его панические действия могли повести машину юзом, перевернуться или хуже.

Задачи/проверки противостояния

Иногда персонаж пытается сделать что-то, а другой персонаж (персонаж игрока или кто-то из неигровых) пытается его остановить или помешать. Также, предпринимаемое действие может быть замечено или нарушено целью или жертвой этого действия. Когда подобное случается, используются правила задач или проверок противостояния.

Задачи противостояния используют все те же простые правила, указанные выше. Обе стороны соревнования делают броски и добавляют соответствующие атрибуты или навыки. Если оба провалились, (никто не выкинул 9 или выше) то ни одна из сторон не добилась желаемого эффекта. Если один провалил бросок, а другой преуспел, то персонаж с удачным броском одерживает верх. Если оба добились успеха, то результаты с учетом модификаторов сравниваются, и побеждает персонаж с большим результатом. Некоторые примеры задач и проверок противостояния приведены ниже.

Борьбы на руках: Это требует от обеих сторон простой проверки на Силу; высший результат одерживает верх. Для драматизации, соревнование можно растянуть на большее количество бросков (2 из 3, 3 из 5, например).

Пешая погоня: Обе стороны используют Ловкость и Телосложение. Если кто-то начал первым, то он добавляет +2 к броску. Также, сторона с большей Скоростью добавляет разницу между скоростями. Просто вычитите меньшую из большей и добавьте результат к броску более быстрого персонажа. Победитель либо догоняет, либо отрывается от соперника, в зависимости от их намерений.

Подкрадывание: Крадущийся человек использует Ловкость и Скрытность. Цель подкрадывания использует Внимательность и Наблюдательность, либо просто делает простую проверку на Внимательность.

Бой: Бой более подробно описан ниже в этой главе. Многие боевые действия состоят из задач или проверок противостояния.

Роль удачи

Иногда, люди делают какие-то действия, которые они обычно не могли бы выполнить. С другой стороны, даже наиболее умелые люди случайно ошибаются или проваливают относительно простые задачи. Когда при броске выпадает 1 или 10 (чисто, до применения модификаторов), есть шанс, что случится что-то очень хорошее или очень плохое.

Правило 10

При выпадении 10, бросьте снова, вычитите 5 и добавьте результат (если выше 0) к 10. Так, при втором броске 6, 7, 8 или 9, конечный результат будет 11, 12, 13 или 14 соответственно. Если второй бросок 5 или меньше, то ничего не добавляется и результат остается 10. Если на второй раз снова выпадает 10, то добавьте 5 к броску (в сумме 15) и бросайте снова. Если игрок выбрасывает цепочку 10, он продолжает кидать, добавляя 5 и повторяя бросок.

Например, Малькольм, которым играет Джейсон, пытается прыгнуть с одного здания на другое, используя свои низкие Силу 1 и Ловкость 2. Мастер дает ему штраф -5, поскольку здания достаточно удалены друг от друга. Зная, что его персонаж почти обречен, Джейсон бросает кубик. У него выпадает 10. «Бросай снова» говорит Мастер. Джейсон кидает еще раз и получает 10 во второй раз! Его суммарный бросок 15, но он получает еще один бросок. В этот раз выпадает 3 – никакого эффекта. 15, плюс Ловкость и Сила Малькольма, дает результат 18, который снижается до 13 штрафом в -5, чего достаточно для успеха. «Ты прыгнул дальше, чем мог даже представить,» - говорит Мастер. «На какой-то момент, ты почувствовал, будто летишь, а затем приземлился на краю крыши соседнего здания. Тебя трясет, колени подгибаются и в глубине души знаешь, что ты больше никогда не сможешь повторить этот трюк.»

Правило 1

При броске 1, бросьте еще раз и вычтите 5 и, если результат отрицательный, он заменит предыдущий бросок. Если результат второго броска положительный, то конечное значение останется 1. То есть, если второй бросок от 5 до 10, то результат 1, если 2, 3 или 4, то результат -3, -2 или -1 соответственно. Если и второй бросок 1, то предыдущий результат заменяется -5 и игрок должен бросать снова (применяя те же правила).

Например, Робин – офицер полиции, управляемый Дженнифер, борется с зомби. Сила Робина 4. Его противник достаточно силен, Сила 5. Робин пытается пересилить нежить. Обе стороны используют свою удвоенную Силу в проверке противостояния. Уверенная в своих силах, (8 из 10 еще до броска), Дженнифер бросает кубик D10 и получает 1. Ее второй бросок 3, означающий замену 1 на -2, что дает ей в результате 6 (ее базовая 8 минус 2). Мастер бросает за нечисть. Результат броска 7, что в сумме дает 17. «Твой захват соскальзывает: существо вырывается на свободу и отшвыривает тебя в другой конец комнаты» описывает Мастер. «Ужасающе скалясь, монстр устремляется к тебе. Что будешь делать?»

Таблица роли удачи
Результат второго броска

Второй бросок	Правило 10	Правило 1
1	10	-5, бросьте еще раз
2	10	-3
3	10	-2
4	10	-1
5	10	1
6	11	1
7	12	1
8	13	1
9	14	1
10	15, бросьте еще раз	1

Альтернативные правила

Для тех, кто хочет попроще, второй бросок должен быть D6-1. Если первый бросок был 10, добавьте результат. Если первый бросок был 1, вычтите результат. Если второй бросок 6, добавьте или вычтите результат и бросайте снова. Это прикладное правило требует использования другого кубика и увеличивает шанс более высокого или более низкого результата, но такая замена незначительна, чтобы быть дисбалансирующей.

Решение Зомби-Мастера

Мастер – конечный судья во всем, в том числе и в том, что означает бросок. Некоторые Мастера применяют правила от первой до последней буквы, всегда пользуясь таблицей исходов. Другие просто сами решают, что значит такой результат. Большинство использует смесь двух методов. Помните, что поддержание хода игры всегда важнее правил. Замедление игры, чтоб посмотреть в книгу для небольшого действия не стоит того. Отбросьте его и поддерживайте игру живой, непрерывной и интересной.

Модификаторы

В большинстве случаев, задачи и проверки учитывают только соответствующие навыки и атрибуты. Иногда, обстоятельства делают некоторые задачи или проверки легче или сложнее. По лестнице гораздо легче лезть, чем по смазанному жиром шесту. Стрельба по цели в темноте сложнее, чем высоко стоящем солнце. Если Мастер чувствует, что задача или проверка может стать легче или сложнее по причине каких-либо

обстоятельств, он может добавить модификаторы, положительные или отрицательные, к любому результату. Назначение модификаторов – это то, что надо делать непременно, даже если это замедлит игру. Мастер определяет, какие именно обстоятельства достаточно важны, чтобы создать модификаторы и решает, как именно они влияют на исход.

Таблица базовых модификаторов

Рутинные	броска не требуется
Легкие	+5 или больше к броску
Значительные	от +3 до +4 к броску
Средние	от +1 до +2 к броску
Трудные (включают в себя большинство боевых бросков)	без модификаторов
Сложные	от -1 до -2 к броску
Очень сложные	от -3 до -5 к броску
Героические	от -6 до -9 к броску
Практически невозможные	-10 и хуже

Таблица исходов

Иногда просто успеха в проверке или задаче недостаточно. Степень успеха может сильно повлиять на ход игры и последующие действия. Это особенно верно для бросков социальных взаимодействий, где высокий уровень успеха может влиять на будущие взаимодействия с людьми, на которых вы произвели впечатление. Это также применяется к художественным ремеслам, где уровень успеха означает, насколько хорошо выполнена работа. Более того, в бою, особенно хороший или удачный удар или выстрел может моментально закончить бой, не дав ему толком начаться.

Когда степень успеха задачи важен, Мастер может обратиться к таблице исходов, представленной ниже. Эта таблица служит для примера, насколько хорош конечный бросок и насколько внушительны действия персонажа. Мастер с хорошим воображением может использовать результат для прибавки драматичности истории. Например, особо высокий бросок боевого навыка может обратить врагов в бегство или заставить их сдаться из-за того, что они слишком напуганы для продолжения боя. Достаточно успешное выступление может дать персонажу новых друзей и сторонников. Таблица исходов служит для помощи игре, а не для ее ограничения. Таблицу можно использовать часто или редко, по решению Мастера.

Таблица исходов

Результат 9 обычно значит, что попытка удалась (чего вполне достаточно в большинстве случаев). Когда степень успеха должна измеряться, то уровни успеха зависят от конечного результата (бросок, включающий в себя и положительные, и отрицательные модификаторы).

9-10: Первый уровень (Адекватный): Задача или проверка успешна. Если это художественный навык, то результат лишь адекватный и критики/зрители вероятно дадут средние отзывы (ни о чем). Сложное и трудоемкое задание займет максимум времени для завершения. Намеченное движение будет едва выполнено и может оказаться результатом удачи, а не умения. Социальные навыки дадут минимальные преимущества персонажу.

Бой: Атака нанесет нормальное повреждение.

11-12: Второй уровень (Достойный): Задача или проверка выполнена с относительной легкостью и даже игривостью. Художественные результаты будут выше среднего, выливаясь в теплую реакцию от многих, но не всех. Сложные и трудоемкие задания займут на 10% меньше времени. Запланированные действия будут умело выполнены. Социальные навыки могут дать некоторые преимущества персонажу (включая +1 к последующим попыткам на тех же людей в тех же самых условиях).

Бой: Атака нанесет нормальное повреждение.

13-14: Третий уровень (Хороший): Задача или проверка выполнена легко. Художественные результаты будут хорошо оценены специалистами и понравятся публике (хотя, некоторые критики найдут, к чему придраться). Сложные и трудоемкие задачи займут на 25% (на четверть) меньше времени, чем обычно. Маневры будут выполнены без видимого затруднения, определено по причине великого навыка. Социальные навыки будут не только успешны, но еще персонаж получит +2 к дальнейшим попыткам на тех же людей (бонус от последующих высоких бросков не складывается, используется максимальный).

Бой: Это результат, необходимый для попадания в относительно малое и специально выбранное место, или для выполнения хитрых выстрелов или ударов (для правил попадания в определенные части тела, см. стр. 104).

15-16: Четвертый уровень (Очень хороший): Задача или проверка была очень успешна. Художественное творчество будет вознаграждено большим одобрением впечатленной публики. Сложные и трудоемкие задачи могут быть завершены за половину времени. Социальные навыки дают длительное впечатление на людей, прибавляющее +3 к последующим попыткам в использовании навыка на тех же людей.

Бой: Увеличить результат броска повреждений на 1 перед применением множителя.

17-20: Пятый уровень (Превосходный): Задача или проверка дала превосходные результаты. Любое художественное самовыражение сильно впечатлит публику, давая узнаваемость и славу. Социальные навыки дают бонус +4 на тех же условиях, что и выше.

Бой: Увеличить результат броска повреждений на 2 перед применением множителя.

21-23: Шестой уровень (Выдающийся): Задача или проверка выполнена с удивительными результатами, достигающими гораздо больше планируемого. Художники получают славу после одного такого броска, но все их будущие достижения будут сравниваться с этим, что может привести к ярлыку «одноразовое чудо». Социальные навыки дадут бонус +5 в будущем, как и выше.

Бой: Увеличить результат броска повреждений на 3 перед применением множителя.

24+: Дальнейшие уровни (Умопомрачительные): За каждые +3 свыше 23, увеличьте уровень успеха на 1 и бонус социальных навыков на 1.

Бой: Добавить +1 к повреждению за каждый дополнительный уровень успеха.

Пример модификации повреждений: Луиджи бьет противника кулаком и выкидывает на атаку 17 (15 уровней успеха: +2 бонус к повреждению). Обычный удар рукой Луиджи наносит $D4 \times 3$. При данных уровнях успеха, повреждения модифицируются до $(D4+2) \times 3$, иначе говоря, от 9 до 18 очков. Даже при плохом броске, атака нанесет достойный урон.

Испуг

В темном и опасном мире АФМБИ персонажи часто сталкиваются с пугающими явлениями. Конечно, ведь в мире, где мертвые восстают из земли и ходят среди нас, велика вероятность того, что кто-то может увидеть разлагающийся труп, идущий по улице. В таких местах даже сильные духом могут испугаться.

Проверки на страх

При столкновении с пугающим существом или, так или иначе, испытывая страх, Нормы и Выжившие должны пройти сложную проверку на силу воли. Вдохновленным нужна лишь простая проверка на силу воли. Если проверка провалена, то жертва впадает в панику. Большинство времени персонаж замирает на месте как минимум на ход. В другом случае, он убегает. Мастер, который хочет придать больше подробностей, может сверяться с Таблицей Страх.

Модификаторы страха

Некоторые обстоятельства помогают испугать персонажа более просто. Очень жестокие и жуткие события дают штрафы от -1 до -4, в зависимости от того, насколько ужасно насилие. Отвратительные существа могут дать штрафы от -1 до -5. Некоторые создания имеют чужеродные или ужасающие ауры, которые могут пробуждать глубокий, инстинктивный страх в людях: такие существа могут давать штрафы от -2 до -8 ко всем проверкам на страх. Некоторые из описаний нежити в Главе 6: Миры в Аду, включают в себя специальные модификаторы к проверкам на страх.

Потеря Эссенции по причине страха

Потеря нервных клеток часто приводит к временной потере Эссенции. Если Эссенция уменьшается ниже нуля по причине ужасающих переживаний, персонаж будет ментально напуган источником. Возможно, повторная встреча с тем же существом бросит персонажа в кричащую истерику или наоборот, он будет одержим поиском и убийством его и всех его представителей. См. правила о потере Эссенции ниже в этой главе или см. таблицу страха.

Использование таблицы страха

Ниже представленная таблица применяется в случаях, когда персонаж проваливает бросок на страх. Бросьте D10, отнимите значение силы воли персонажа и добавьте все штрафы, которые применялись к проверке на

страх, но на этот раз в виде бонусов. Так, штраф -4 в проверке на штраф будет считаться +4 бонусом к броску на таблицу Страха.

Если результат меньше 9, жертва просто пугается на несколько секунд и, но может оправиться. Если результат равен 9 или выше, то обратитесь к таблице страха. Таблица использует уровни успеха, чтобы определить то, насколько сильно пострадал персонаж в результате ужасного шока.

Мастер может использовать таблицу страха для примера и вдохновения, но ему не следует позволять броскам кубика управлять игрой. Если результат не подходит Мастеру к данному моменту, то он сам может интерпретировать исход или результат страха.

Время

Как и в любой другой истории, в ролевой игре описывается что-то, что происходит в определенный отрезок времени. Некоторые игровые системы имеют детальную разбивку на игровые ходы, раунды и фазы.

Унисистема использует обычные единицы измерения времени (секунды, минуты, часы и дни), оставляя более гибкие Ходы (1-5 секунд) для боевых и подобных напряженных ситуаций.

Дополнительно, делается различие между игровым временем и настоящим временем. Игровое время – это воображаемое время истории. Реальное время – это то, что проводят Мастер и игроки за процессом игры. Игровое время течет так, как захочет Мастер. Решительные действия, занимающие несколько минут игрового времени могут занять несколько часов реального времени для выполнения. Например, бой с многочисленными участниками может занять секунды в игровом времени, но много минут в реальном времени, поскольку жизни персонажей на кону. С другой стороны, отрезок в несколько часов, дней и даже лет может пролететь мгновенно в реальном времени, если этого требует история. «Итак, после четырех дней продолжительных ритуалов, вы, наконец, готовы к заключительной церемонии». Большинство правил Унисистемы используют игровое время и созданы чтобы занять по возможности минимум реального времени.

Таблица Страха

Уровень успеха	Эффект
1	Дрожь: Все действия персонажа терпят штраф -2 на 2 хода. Потеря 1 очка Эссенции.
2	Бегство: Жертва с криками бежит прочь 1 ход. Если загнана в угол, жертва может драться или реагировать более рациональным путем. Потеря 2 очков Эссенции.
3	Физическая реакция: Страх вызывает неприятную физическую реакцию (обычно включающую в себя функции тела). Это не только отвращающее, но и еще дает штраф на все действия на D4(2) ходов. Потеря D4(2) очков Эссенции.
4	Паралич: Персонаж не может двигаться D4(2) хода. Только вмешательство других персонажей (которые могут встряхнуть его, дать пощечину или другим способом заставить его действовать) может дать возможность предпринять какое-либо действие. Потеря D6(3) очков Эссенции.
5	Помрачение: Шок и страх настолько серьезны, что персонаж падает в обморок. Сложная проверка на Телосложение требуется для приведения в чувство; попытка может быть проведена каждую минуту или пока кто-то не попытается привести его в чувство. Потеря D10 x 4 (20) очков Выносливости и D8(4) очков Эссенции.
6	Полная истерика: Жертва становится кричащим, бессвязно болтающим полностью бесполезным маньяком на D8(4) хода. Потеря D10(5) очков Эссенции.
7+	Все становится хуже: Последствия высших результатов предоставляются воображению Мастера. Они могут включать угрожающие жизни события вроде инфаркта или комы, либо что-то вроде временного безумия, длящегося часами, либо хуже ...

Бой

АФМБИ – это игра на выживание, где всегда есть шанс того, что любая битва станет сражением за жизнь и смерть. Однако, это не военная игра (варгейм). Тут нет детализированных правил передвижения и строгой системы повреждений. Бой проводится так же, как и любая другая задача. Персонаж пытается сделать то, что он хочет (в бою это обычно означает нанесение телесных повреждений другим). Сможет ли он преуспеть – зависит от его навыка, того, что цель делает, чтобы помешать (если, конечно, что-то делает) и от удачи в бросках кубиков.

Ходы

Бой в Унисистеме может быть формальным или неформальным, по решению Мастера. Чтобы упростить дело, действие разбивается на ходы. Ход короткий по времени и длится от 1 до 5 секунд игрового времени. Проще говоря, это время, достаточное обычному человеку для того, чтобы успеть выполнить одну боевую задачу, например, полоснуть врага ножом, выстрелить из пистолета, нырнуть за укрытие и прочее. Главная причина использования ходов – поддержание организованности; каждый ход каждый персонаж получает шанс сделать что-то и, возможно, получить что-то в ответ.

Мастер определяет, какое действие или действия возможны в этот вход. Хотя люди могут теоретически сделать множество дел за пару секунд, боевые ситуации являются сильно травмирующими психику явлениями. Что-то простое, вроде перезарядки пистолета, может быть замедлено дрожью от прилива адреналина. Махнуть бейсбольной битой просто, но нанесение прицельного удара по цели требует сосредоточенности и концентрации. Помните, что это относится и к персонажам, и к НПС. В то время, как зомби лишены подобных эмоций, человеческие противники должны также страдать от страха, лихорадочной дрожи и других боевых помех. Здравый смысл – самое главное. Всегда помните, что длительное действие (опустошение магазина оружия в противника) может помешать персонажу сделать что-то еще (например, прыгнуть за укрытие, когда кто-то вас обстреливает) в течение данного боевого хода.

Проведение боев

Каждый ход дает достаточно времени для всех участвующих персонажей выполнить или попытаться выполнить желаемое действие (в некоторых пределах: некоторые действия могут занять несколько ходов). Ход может быть разбит на 6 шагов.

В идеале, бой целиком не должен занимать более десятка минут реального времени (очень большие группы, участвующие в бою, конечно, удлинит бой). Мастер должен уничтожать любые шаги, которые без необходимости замедляют бой. Определение инициативы часто дело здравого смысла. Намерения могут быть сокращены до одного - двух предложений, если Мастер и игроки не наслаждаются от подробного описания боевых сцен. Одно бросание кубиков должно быть быстрым; последовательность атаки-защиты может быть разрешена в два броска.

Шаги боя

1. Намерения: Мастер спрашивает каждого игрока, что его персонаж собирается делать во время последующего хода.
2. Инициатива: Мастер определяет то, кто атакует первым или определяет случайным способом.
3. Выполнение: Выполняются атакующие, защитные и не боевые задачи и проверки, начиная с персонажа с высшей инициативой.
4. Повреждения: Любые повреждения, нанесенные во время шага Выполнения, применяются к цели или целям (это может закончить битву здесь и сейчас).
5. Повтор: Предыдущие задачи продолжаются, и повреждение наносится до тех пор, пока каждый персонаж не получит шанс походить во время хода.
6. Конец: Ход кончается, и процесс начинается снова с 1 хода.

Работа Мастера в том, чтобы описывать работы действия. Вместо того, чтобы просто сказать «Ты попал и нанес 10 очков повреждения», описания должны быть больше похожи на «Ты полоснул по руке парня. Судя по тому, как брызнула кровь, ты порезал его глубоко – человек скорчился от боли и отскочил назад». Поддерживайте воображение живым, заставьте игроков чувствовать, что их персонажи в опасной ситуации. Это особенно эффективно, когда персонаж пробивает большую дыру в зомби, а она ему, по видимости, безразлична. Он просто продолжает идти.

Намерения

Что будет предпринято

В начале каждого хода, Мастер спрашивает игроков, каковы намерения их персонажей. Каждый игрок предпринимает череду действий. Это может быть что-то простое, вроде «Я пригнулся за укрытием» или «Я бью его моей бейсбольной битой» или же что-то сложное, вроде «Я целюсь в голову живого мертвеца» или «Я прыгаю за ящик, метаю гранату и молюсь».

Мастер решает, возможны ли намерения, займут ли они один ход или больше и какие навыки понадобятся. Мастер может указать игроку на угрозы или проблемы, которые может создать данное действие – если персонаж игрока хочет знать или понять эти угрозы. Некоторые Мастера дают возможность выполнять

намерения игроков, даже если они глупы или самоубийственны; другие пытаются оберегать игроков во время каждого действия. Обе крайности плохи. Нет ничего плохого в том, чтобы напомнить игроку о чем-то, что он мог забыть в пылу битвы (конечно, если это что-то, что персонаж уже заметил). С другой стороны, некоторым игрокам не понравится то, что им будут все время говорить, что делать.

Инициатива

Кто действует первым

В большинстве случаев, это дело здравого смысла, отряд или человек, начинающий насильственные действия, обычно ходит первым в начале боя. После первого хода боя, инициатива зависит от того, что случилось в первом ходу. Обычно, участник боя, кто смог попасть или причинить вред цели, получает ход первым. Мастер всегда может решить, кто атакует первым, основываясь на обстоятельствах. Инициатива может быть определена случайным образом. Для этого, каждый из игроков бросает 10-гранный кубик и прибавляет к результату значение своей ловкости. Наивысший результат выигрывает инициативу и дает право действовать первым. Остальные персонажи действуют в нисходящем порядке своих бросков инициативы. Заметьте, что некоторые Качества и способности могут влиять на инициативу персонажа. Как отмечено выше, некоторые обстоятельства могут также определять инициативу. Персонажи с дистанционным оружием обычно получают возможность атаки раньше тех, кто имеет оружие ближнего боя или не имеет вообще. Магическая или психическая атака, которая требует лишь мысли для применения, будет идти ранее рукопашных или дистанционных оружий в большинстве случаев. Также, парень, который исподтишка бьет кого-то, ходит первым. Снайпер, стреляющий в не ожидающую атаки цель в полумиле от него, автоматически выигрывает инициативу. Как обычно, последнее слово за мастером.

Групповая инициатива

Чтобы ускорить игру, Мастер может решить каждой участвующей стороне боя или напряженной ситуации бросать общую инициативу взамен личной. Обычно, это означает два броска (один для игроков и второй для неигровых персонажей). Выбирается персонаж с наивысшей ловкостью с каждой стороны и применяет свой бонус к броску. Этот метод более быстрый, но менее реалистичный. В дальнейшем, он дает всем членам каждой стороны атаковать или как-то иначе действовать до действий или атак другой стороны. Если «плохих парней» больше, чем игроков, и они выиграли инициативу, то ситуация может стать смертельной.

Выполнение

Кто что делает

Шаг выполнения связан с Задачами и Проверками, требующимися для действий, заявленных во время шага Намерений. Таким образом, большинство великих вещей может случиться во время этого этапа. Некоторые описаны ниже. Для других, Мастер должен придумать, какая задача или проверка должна быть выполнена (если она нужна) и описать результаты этих попыток.

Множественные действия

В общем случае, персонаж может выполнить одно действие без штрафов за один Ход. Однако, может быть произведено более одного действия. Главное ограничение – это навык; разделять внимание сложно. Каждое дополнительное действие в ходу получает складывающийся штраф в -2. Другими словами, выполнение второго действия будет иметь штраф -2, третьего -4 и так далее.

В ближнем бою, все работает немного по-другому. В таком случае, персонажи могут выполнять одну атакующую и одну защитную Задачу или Проверку каждый ход без штрафов. Любые действия, кроме этой атаки и этой защиты, будут получать складывающийся штраф -2.

Например, Дзин мастер кунг-фу, которым играет Дэн, сражается с тремя зомби. Уродливые монстры атакуют его практически одновременно. Дзин бьет кулаком одного из них и пытается уклониться от их атак. Его атака и одно защитное движение идут без штрафов. Второе защитное движение идет с -2 и последнее со штрафом -4. Неудивительно, что последняя атака достигает цели и зомби наносит серьезное ранение мастеру боевых искусств.

Ближний бой

Ближний бой – любое сражение, происходящее на дистанции вытянутой руки с использованием кулаков, ног или оружия ближнего боя (ножи, мечи и палки). В ближнем бою, персонаж с инициативой получает шанс ударить первым. Цель может попытаться защититься, блокируя атаку своим оружием ближнего боя, увернуться или отпрыгнуть с линии удара и подобное. Ударить врага – это задача с использованием

подходящего навыка персонажа (Кулачный бой, Боевые искусства, Оружие ближнего боя) и Ловкость. Если враг сам имеет оружие ближнего боя, то он может парировать атаку, используя свой навык оружия и Ловкость. Персонажи с боевым искусством могут парировать оружия ближнего боя голыми руками, в то время как любители Кулачного боя или без боевых навыков так не могут. Вместо парирования, защищающийся человек может уклониться от удара. Это требует Ловкости и навыка Уклонения (если таковой имеется) или выполняется с помощью сложной проверки на ловкость (если навыка нет). Так, даже невооруженный, нетренированный человек может попытаться избежать атаки, успешно пройдя сложную проверку на ловкость.

Атака и защита выполняются задачей противостояния. Если результат успешной атаки выше, чем результат защитника, то удар находит цель и наносит повреждения. Если у защитника выпадает равное значение или выше, то он успешно уклоняется или блокирует атаку. Некоторые модификаторы могут применяться для ситуации с различным освещением (см. модификаторы дистанционного боя, стр.102) и прочих по решению Мастера. В любом случае, с этим все.

Подробные правила ближнего боя

Некоторые игроки могут захотеть больше подробностей боя, чем просто атакующие и защитные броски. Эти дополнительные правила служат для расширения боя. Мастеру следует награждать хорошие описания намерений небольшими бонусами в соответствующих бросках на задачу.

Защитная стойка: Персонаж остается в защите, теряя шанс на любую атаку в пользу обороны. Персонаж с этой тактикой получает +3 бонус ко всем защитным задачам или проверкам, которые он выполняет в этом ходу. Это хорошая тактика для сдерживания более сильного противника в ожидании подкрепления или для оценки мастерства противника перед нападением (оценка навыка может потребовать задачу с применением Внимательности и соответствующего оружейного навыка – хотя, если атакующий враг попадет, несмотря на защитную стойку, проверки с броском не потребуются).

Агрессивная стойка: Персонаж целиком уходит в атаку, не пытаясь защититься для того, чтобы уничтожить врага. Это дает +2 бонус ко всем атакующим задачам в этом раунде, но защитные действия не могут быть выполнены. Это хорошая тактика, когда враг не вооружен или персонаж думает, что он может выстоять против любого повреждения, которое может нанести ему противник. В большинстве случаев, это слишком рискованно.

Финты: Финт – это ложная атака, сделанная, чтобы отвлечь врага и ослабить его защиту против настоящего удара. Финт – задача противостояния – интеллект атакующего и навык ближнего боя бросаются против внимательности и навыка ближнего боя врага. Навык ближнего боя необязательно должен быть одинаков у обоих бойцов. Атакующий может применять Кулачный бой, а защищающийся участник боя, который пытается разгадать финт, использует, к примеру, Боевые искусства. Если атакующий побеждает в противостоянии, то он получает +1 бонус к своему следующему атакующему действию за каждый уровень успеха в финте.

Импровизированное оружие

Иногда, оружия нет под рукой, и в опасной ситуации приходится использовать импровизированное оружие (разбитая бутылка, ножка стула, кресло и подобное). Оно, конечно, будет менее эффективно, чем настоящее, сбалансированное оружие.

При использовании импровизированного оружия, персонаж использует наиболее близкий по смыслу оружейный навык из имеющихся у него. Все, что включает в себя острые колющие предметы (разбитые бутылки, вилки, ледорубы и др.) использует навык Оружие ближнего боя (Ножи) (либо (Мечи), но со штрафом -2 по причине более короткой дистанции). Далее, рубящие объекты могут использовать навык Оружия ближнего боя (Дубина, меч или подобное оружие). Если не подобрать похожего оружейного навыка, используйте Сложную проверку Ловкости для атаки или защиты. При использовании в качестве защиты, стул или подобный большой предмет работает как щит, предоставляя персонажу +1 или +2 бонус к броску парирования. Мастеру следует назначать штрафы при использовании больших, тяжелых и неудобных импровизированных оружий (от -1 до -3 в большинстве случаев).

Дистанционный бой

Дистанционный бой включает в себя любой вид дальнобойного оружия, от метательного камня до автомата. Атакующий с инициативой собирается стрелять в цель; эта задача использует подходящий навык дистанционного боя и ловкость атакующего. При этом учитываются расстояние, освещение и прочие модификаторы.

Защита: В дистанционном бою, цель имеет очень малый выбор. Она может стоять на месте и отстреливаться, в надежде, что атакующий враг промахнется; или она может пригнуться за укрытием. Использование укрытия учитывает ловкость и уклонение. Если результат выше или равен результату атакующего броска, то цель смогла залечь или отпрыгнуть за укрытие как раз, чтоб избежать попадания. Есть одна проблема с этим действием – это единственное, что цель сможет сделать в этот ход. Это главная причина того, почему во многих перестрелках доминирует группа, которая начала стрелять первой, цели залегли и не могут дать отпор.

Прицеливание: Персонаж, который хочет стрелять, также может уделить немного времени прицеливанию. Это откладывает его атаку на конец хода (давая цели возможность выстрелить первой, отойти за укрытие или выполнить иные действия), но делает возможность попадания атаки более вероятной. Прицеливание – задача на внимательность и навык оружия; каждый уровень успеха дает +1 к последующей попытке попасть.

Модификаторы: Модификаторы к дистанционному оружию указаны в таблице ниже. Заметьте, что дистанция до цели влияет на задачу. Дистанции для разного оружия указаны в таблице вооружения (см. стр. 134). Если искать модификаторы слишком долго, то Мастер может отменить их или задать сам.

Стрельба очередями

От одной до пяти секунд – долгое время для современных автоматических и полуавтоматических огнестрельных оружий. Средний автомат имеет циклическую скорострельность (количество пуль, выстреливаемых при удерживании спускового крючка) около 600 пуль в минуту – 10 выстрелов производятся за одну секунду. Даже полуавтоматический пистолет или револьвер двойного действия (который стреляет так часто, как часто нажимается курок) может быть опустошен за пять секунд. Главный недостаток стрельбы очередями в том, что большинство пуль не находят цели. При быстрой стрельбе, большинство автоматического оружия испытывает «восхождение ствола», когда оружие трясется и стреляет все выше и выше. Полуавтоматические пистолеты также страдают от сбивающей прицел отдачи.

Стрельба очередями из полуавтоматического оружия: Любое оружие, которое стреляет каждый раз, когда нажимается курок, может стрелять несколько раз в ход. Каждый выполняемый выстрел дает складывающийся штраф -1 (то есть, второй выстрел имеет -1 к попаданию, третий -2 и так далее). Если оружие имеет сильную отдачу (.44 магнум, например), штраф увеличивается до -2 за выстрел.

Автоматический огонь – залп: Большая часть контролируемой автоматической стрельбы – это короткие залпы от 3 до 4 выстрелов. Залповая стрельба не имеет штрафов. Каждый уровень успеха в задаче значит, что стрелок попал в цель, но не больше общего числа пуль в залпе. Например, стрелок дает залп из трех пуль, при этом, получая 2 уровня успеха, что дает попадание двумя пулями, каждая из которых наносит отдельное повреждение. Уровни успеха влияют лишь на количество попаданий, но не на повреждение (множители повреждения из таблицы исходов не применяются). Если он получает три уровня успеха или больше, то все три пули попадают в цель. При стрельбе многочисленными залпами, каждый совершенный залп дает складывающийся штраф -3.

Автоматический огонь – рок’н’ролл: Это когда стрелок держит курок нажатым и поливает цель потоком пуль. Большинство пуль уйдут выше из-за задираня ствола по причине постоянной отдачи. Выстрелы собираются в группы из десяти пуль, и попадание определяется для них одним броском. Каждый уровень успеха означает то, что одна пуля попала. Опять же, уровни успеха влияют лишь на количество попаданий, но не на повреждение. Каждая группа после первой получает -4 штраф.

Таблица модификаторов дистанционного оружия

Дистанция	Эффект
В упор	+1 к попаданию, +1 к множителю повреждения
Короткая	нет модификатора
Средняя	-1 к попаданию
Большая	-3 к попаданию, -1 к множителю повреждения
Очень большая	-6 к попаданию, -2 к множителю повреждения
Слабое освещение (темная аллея, свет свечей, лунный свет)	-1 к попаданию*
Плохое освещение (безлунная ночь)	-4 к попаданию*
Полная темнота	Используйте D10 без модификаторов, только при выбрасывании «чистой» 9 или выше, атака попадает в цель. Если персонаж делает сложную проверку на внимательность, он может добавить каждый уровень успеха к броску D10, учитывая другие чувства, отличные

	от зрения для нахождения цели.*
Стрельба очередями	-1 за каждый последующий выстрел или -2, если отдача велика.
Оружейные прицелы	Телескопический прицел дает от +2 до +5 к задачам прицеливания.

* Модификаторы освещения также применяются к атакам ближнего боя.

Автоматическая стрельба – подавляющий огонь: Автоматическая стрельба может быть использована для «прочесывания» площади, подавляя любые цели на ней (то есть, заставляя их целовать землю и молиться о спасении) и попадая в любого, кто достаточно туп, чтобы сунуть свою голову в зону обстрела (место, куда ведется распыление выстрелов). Броска не требуется, лишь намерение поливать область свинцом. Вместо того, чтобы глядеть на конусы стрельбы и сложные формулы для определения зоны покрытия, примите что большинство небольших оружий могут покрывать зону размером с дверной проем или два. Любой, кто стоит в этой местности, схватит D4(2) пули.

Дробовики

В своем большинстве, дробовики имеют два типа зарядов: выстрел (небольшие дробинки в картридже) и заряд (цельная пуля). Выстрелы разлетаются, создавая конус пуль, распределенных на дистанции. Этим проще попасть в цель, чем обычной пулей. Персонажи, заряжающие дробовик утиной дробью (самой мелкой), получают бонус +2 к попаданию на любой дистанции; с картечью (более крупной дробью) бонус +1. Заряды считаются обычными пулями. Повреждения дробовика описываются ниже в этой главе.

Сохранение спокойствия

Фактор, редко принимающийся во внимание в большинстве игр – это способность (или нехватка ее) людей оставаться контролируемыми и спокойными, находясь под огнем. Большинство людей, в которых стреляют, склонны замирать на месте или паниковать. Только очень храбрые, очень глупые и ветераны войн смогут сохранять спокойствие и делать все правильно, когда каждая клеточка их тела кричит им бежать, притом немедленно! Мастера, проводящие героические кампании, могут отменить это правило, хотя его использование может отвадить безрассудных игроков от ввязывания своих персонажей в перестрелки по малейшему поводу.

Персонаж, в которого стреляют, должен пройти простую проверку на силу воли, чтобы продолжать свои первоначальные намерения. Проваленная проверка значит, что персонаж замирает на месте или бестолково мечется, теряя все шансы действовать в этом ходу. Это правило также применяется и к неигровым персонажам, так что, иногда, полезно вслепую пострелять в направлении противника только для того, чтобы он держал голову ниже.

Повреждение

Как больно оно бьет

Как только персонаж попадает по цели (или противник попадает по персонажу), должно быть определено нанесенное повреждение. Повреждение действует иначе, чем выполнение задач. Урон измеряется в очках, которые обозначены у игрока Очками Жизни, или Очками Смерти у зомби. Если очки жизни упадут до 0 или ниже, то персонаж критически ранен и находится под риском смерти. Эффекты ранений объясняются ниже в этой главе (см. стр.111).

Большинство видов урона в Унисистеме определяются броском кубика, результат умножается на некоторое число (по очевидным причинам, называемого множителем). Например, 22 пистолет наносит D4 x 2 очков урона. В данном случае, 2 – это множитель, для определения урона бросается четырехгранный кубик и результат умножается на 2.

Почему повреждения выражаются таким способом? Во-первых, множитель может меняться в ряде ситуаций. В случае с пистолетом, пуля, попадающая в упор, наносит больше урона, чем та же пуля, но с сотни метров. При выстреле в упор множитель увеличивается, при длинных дистанциях он падает. Также, некоторые оружия имеют переменный множитель. Большинство оружия ближнего боя наносит урон, основанный на силе атакующего. Бейсбольная бита в руках десятилетнего мальчика не нанесет столько повреждения, сколько та же бита в руках чемпиона-тяжеловеса. Чтобы обозначить повреждение биты, базовый урон (D8) использует Силу носителя, как множитель.

Наконец, несмотря на то, что можно кидать кубик несколько раз и складывать результаты, использование множителя увеличивает шансы нанесения минимального и максимального повреждений. При броске множества кубиков, низкие результаты «отменяют» высокие, обычно выдавая средние результаты урона. Величины повреждений для обычных ударов рукой, пинков и множества различного оружия даны в Главе 4: Средства уничтожения. Повреждения от прочих источников вреда будут даны ниже в этой главе.

Уменьшение количества бросков кубика

«Стандартная» Унисистема полагается на два типа бросков: броски исходов, которые используют D10 и модификаторы, навыки и атрибуты, и броски повреждений и брони, которые обычно требуют броска кубика и умножения результата на заданную величину. Второй тип бросков применяется только в боевых ситуациях. Некоторые игроки могут решить уменьшить случайность боя или просто снизить количество бросков. Самый быстрый путь – убрать броски повреждения и брони, используя среднее значение броска (на самом деле, немного ниже среднего). Это значение дается в скобках рядом с каждым броском на повреждение в таблице оружия. Вместо бросков повреждения или брони, просто применяйте этот набор чисел каждый раз, когда удар находит цель.

О боже, - в меня попали!

Когда люди ранены (и они понимают это – некоторые люди могут некоторое время не знать даже о смертельных ранениях), их первая реакция обычно шок и страх. Даже если рана не смертельная, обычный человек упадет, заорет и сделает множество бессмысленных вещей. Только люди, движимые яростью, наркотиками или истинным предназначением (или слишком тупые, чтоб что-то понять) будут продолжать бой, несмотря на свои раны. Чтобы отразить это, мастер может потребовать от персонажей, которых ранило в бою, пройти простую проверку на силу воли перед продолжением битвы. Штраф, равный полученному урону, назначается к данной проверке. Этот штраф остается на решение Мастера – драматическая битва не должна замедлиться из-за ранения героя. В таких случаях, Мастер может решить, что персонаж слишком целеустремлен (и накачан адреналином), что не замечает ранения, которые не убивают его.

Прицеливание в части тела

Эти правила могут использоваться для драматических целей, но добавляют сложности бою. Следующий текст описывает штрафы к атаке и модификаторы к наносимому повреждению. Бонусы к повреждению применяются после пробивания (если цель не носит броню, все повреждения изменяются соответственно).

Голова: -4 к попаданию. Тупое повреждение удваивается; режущее/колющее утраивается. Пулевое повреждение изменяется на два уровня (т.е., бронебойные наносят утроенный урон; обычные пули причиняют учетверенный урон и т.д.). Повреждение Очкам Выносливости (в не смертельном бою) учетверяется.

Шея/Горло: -5 к попаданию. Тупое повреждение удваивается; режущее/колющее учетверяется. Режущая атака по этой части при нанесении достаточного количества вреда для убийства жертвы приведет к обезглавливанию. Пулевой урон изменяется на один уровень (бронебойные наносят удвоенный урон и так далее).

Руки/Ноги: -2 к попаданию. Повреждения в количестве 1/3 Очков Жизни ломают конечность; остальной избыточный урон пропадает.

Кисти/Запястья/Ступни/Колени: -2 к попаданию. Повреждения в количестве 1/4 Очков Жизни ломают место; остальной избыточный урон пропадает.

Жизненно важные точки (сердце, легкие, позвоночник, почки и т.д.): -2 к попаданию. Тупое повреждение удваивается; режущее/колющее утраивается. Пулевой урон изменяется на один уровень (см. пулевые повреждения в Шея/Горло).

Специальные типы оружия и повреждений

Не все оружие создается одинаковым. Некоторые из них наносят вред отличный от других. Конечно, многие из этих специальных повреждений применимы лишь для других людей и могут быть бесполезны против зомби (см. Заметки Плоти, стр. 147). Формулы повреждений, не содержащие специальных описаний, вроде тех, что приведены ниже, наносят обычные повреждения.

Двуручные оружия: Оружия ближнего боя, используемые в двуручной хватке, поднимают эффективный уровень силы носителя на 1. Например, персонаж с силой 3, держащий двуручный топор будет иметь эффективную силу 4, но лишь для нанесения повреждений этим самым топором.

Режущие/колющие оружия: Оружия с режущей кромкой или с острым концом имеют более высокий шанс нанесения постоянных ран жертве. Лезвие может резать мышцы, сухожилия и даже перерубить кость. Острый кончик может проникнуть глубоко в жизненно важные органы. Чтоб отразить это, любой колющий или режущий урон, применяемый к цели (после учета снижения урона броней), удваивается. Тупые оружия (от кулаков до падающих сейфов) не получают подобной выгоды, хотя они часто наносят больше обычных повреждений.

Обычные пули: Обычные пули имеет склонность менять направление и рикошетить внутри человеческого тела, разбивая кости, пронзая жизненно важные органы и делая другие различные виды бед. Поэтому, повреждение от обычной пули удваивается после пробивания брони.

Полые пули: Экспансивные боеприпасы создают большую дыру от попадания и обычно тратят большинство своей энергии в теле жертвы, так как пуля плющится и принимает форму грибка внутри плоти. Броня легко остановит эти пули. Удвойте любые значения брони и преграды между целью и пулей, но любое повреждение, проходящее через броню, утраивается.

Бронебойные пули: Эти высокоскоростные цельнометаллические заряды легко проходят через броню и препятствия, но так же легко они пробивают цель по достаточно прямой траектории, нанося уменьшенный вред. Бронебойные пули ополовинивают любые значения брони и препятствий на своем пути, но наносят не модифицированное повреждение.

Дробовики: Заряды считаются обычными пулями с удвоенным уроном при попадании в плоть (есть также полые заряды, которые наносят тройной урон, как было указано выше). Выстрел дробью наносит обычное повреждение и любая броня в два раза эффективнее против него (даже плотная одежда дает некоторую защиту от более мелкой дробы, применяемой в охотничьих дробовиках). С другой стороны, выстрел разлетается по широкой зоне, делая попадание в цель более легким (см. ранее в этой главе, стр. 103).

Взрывчатка: Взрывчатка наносит повреждения двумя путями. Первый – ударная волна, которая есть газ или воздух, движущийся в огромной скорости. Более опасны осколки, которые ударная волна разбрасывает со скоростью пули. Осколки получают либо от земли, создаваясь из всего, чего касается ударная волна (кирпичи, грунт, камни) или от специально спроектированной металлической оболочки или шрапнели (металлическая оболочка большинства бомб сконструирована так, чтобы разлетаться на зазубренные металлические осколки для нанесения большего урона; некоторые трубчатые бомбы наполняются гвоздями или подшипниками по той же причине). Ударная волна быстро теряет урон с расстоянием, осколки – нет. Чтоб сделать все проще, урон от взрывов в АФМБИ выражается одной величиной, которая принимает во внимание повреждения и от ударной волны, и от осколков. Простые оглушающие устройства наносят меньше повреждений, чем осколочные. Есть три зоны эффекта: Нулевая точка (очень близко к месту взрыва), Общий эффект (зона наибольшего распространения урона после нулевой точки) и Максимальная дистанция (зона, после которой взрыв уже не наносит значительных повреждений). Дистанции большинства общих взрывчатых устройств указаны в Главе 4: Средства уничтожения (стр. 136-137). Эти меры не строго научны и точны, но любые прочие подробности без надобности сильно замедлят игру; некоторые Мастера могут захотеть все упростить, используя лишь повреждения Общего эффекта. Нательная броня неэффективна против контузии (повреждение в нулевой точке); только полностью запечатанная броня (какие используются командами обезвреживания) защищает с полной Величиной Брони на любой дистанции; обычная нательная броня дает лишь половину своей величины Брони на нулевой точке и полной величиной брони на прочих расстояниях.

Другой вид взрывного урона - это тот, что используется в ракетах и противотанковом оружии. Это оружия используют эффект направленного взрыва для лучшего пробивания брони (техники и других трудных целей). В общем случае, эти ракеты делят значение брони или преграды на число, обычно от 3 до 5, в зависимости от эффективности оружия. Противотанковое оружие не описывается в этой книге, но появится в будущих дополнениях Унисистемы.

Яд

Яды – инородные вещества, которые при внедрении в тело жертвы, вызывают вред, травмы или смерть. Они включают в себя химические вещества и субстанции, выделяемые или добываемые из животных или сверхъестественных существ. В реальном мире, некоторые яды могут убить человека мгновенно, а другие имеют разные степени смертельности. Как оружие, яд часто ненадежен и может быть опасен как владельцу, так и жертве.

В игровых понятиях, все яды имеют способ доставки (то, как яд попадает в тело жертвы) и уровень силы (его смертельность). Метод доставки: поглощение (съедание), инъекция, либо контактный. Некоторые типы ядов могут доставляться более чем одним способом, но их эффективность может меняться от способа доставки.

Уровень силы определяет то, как много вреда нанесет яд или как сложно сопротивляться его эффектам. Уровень силы зависит от типа токсина. Есть три основных типа ядов: коррозионные, раздражающие и наркотические (так же известные, как нервнопаралитические). Каждый тип имеет свои особенности. Коррозионные яды включают в себя различные кислоты и некоторые широко распространенные чистящие жидкости. Они могут непосредственно обжигать кожу, нанося некоторый урон (см. таблицу коррозионного урона) каждый ход лицу, подвергнутому воздействию этого яда (будучи обрызганной жидкостью, жертва подвергается воздействию до тех пор, пока не смоет ее водой). Если поглощено, наносит те же повреждения до тех пор, пока яд не будет нейтрализован антидотом или выведен с рвотой. Раздражающие яды включают в себя такие яды, как мышьяк; они более медленнодействующие и требуют многократного приема. Вместо прямого урона, яд медленно истощает Очки Жизни, обычно одно очко за каждые два уровня силы яда за каждую принятую дозу. Например, если сила яда 1, повреждение наносится после двух доз. Этот ущерб Очкам Жизни может быть вылечен после вывода яда из организма. Когда Очки Жизни жертвы снижаются до 0, она может умереть (Проверка на Выживание предшествует смерти). Наркотические или нервнопаралитические яды включают в себя кураре, хлороформ и стрихнин. Они направлены подавлять нервную систему жертвы и такие функции, как дыхание.

Таблица коррозионных повреждений

Рейтинг силы яда	Урон
1	1 очко
2	1D4(2)
3	1D6(3)
4	1D8(4)
5	1D10(5)
6	1D6 x 2(6)

Они могут вызывать потерю сознания, паралич или смерть. Эти яды не наносят урон напрямую. Вместо этого, они используют Простую Проверку на Силу против Простой Проверки на Телосложение жертвы. Если сила яда выигрывает в соревновании, жертва подвергается специфичным эффектам яда. Они обычно включают сонливость или потерю сознания (для слабых наркотиков), либо остановку сердца или дыхания (приводящие к смерти от задыхания, если не последовало незамедлительной первой помощи, либо медицинского ухода).

Некоторые примеры ядов описаны ниже. Мастера могут создать правила для других видов яда, основываясь на приведенных примерах.

Яд кобры: Этот сильный коррозионный нейротоксин имеет средний класс смертельности. Метод доставки – инъекция. В зависимости от особи, он имеет силу от 3 до 6. Каждый укус внедряет одну дозу и наносит коррозионный урон, основанный на силе яда, 5 ходов. Например, укус сравнительно хилой кобры (яд силы 4) будет наносить D8(4) очков урона в течение 5 ходов. Если яд из места укуса отсосан, то он наносит лишь половину повреждения. После применения, антидот предотвращает дальнейшее нанесение повреждений. Кобра может кусать более одного раза в 24-часовой период, но сила яда падает на один уровень за каждый последующий укус, так как дозировка снижается. В примере, описанном выше, следующий укус кобры нанесет D6(3) очков урона. С другой стороны, если кобра укусит одного и того же человека дважды или больше, то яд складывается. Некоторые кобры плюются ядом. Он считается за коррозионный яд силы 1 (1 очко) Если яд попадает в глаза жертвы, то она должна пройти Сложную Проверку на Телосложение или ослепнуть на час. После этого, Простая Проверка на Телосложение с +4 к броску должна быть пройдена, или слепота станет постоянной.

Мышьяк: Этот раздражающий яд содержится в некоторых инсектицидах и жидкостях для борьбы с плесенью. В древние века, оксид мышьяка, бесцветный и безвкусный, был любимым ядом, хотя требовалось много времени для его действия и люди могли приобрести иммунитет, поглощая маленькие дозы. Метод доставки – поглощение. Большая доза мышьяка имеет силу 6 и наносит 3 очка вреда в час до тех пор, пока яд не будет выведен (обычно, вызывая рвоту, хотя предпочтительна полная промывка желудка в больнице). Более мелкие дозы имеют силу 2 и наносят 1 очко урона в день. Симптомы значительного отравления (поглощение одной маленькой дозы ежедневно в течение 5 или более дней) включают в себя слабость (снижение Силы персонажа на 1 и Очков Выносливости на 10), проблемы с желудком, легкую дезориентацию (снижение Интеллекта на 1) и зеленоватый оттенок кожи. Каждая доза добавляет к ежедневному повреждению (после 5 дней значительного отравления, жертва будет страдать от 5 очков урона в день). Медицинское обследование быстро уберет все следы мышьяка из организма человека.

Кураре: Кураре – это нервнопаралитический яд, который парализует и может убить. Аборигены Амазонки использовали его для большой охоты, часто заваливая небольших оленей во время своих поисках добычи одной стрелой или иглой из духового ружья. Кураре может внедряться через отравленные дротики или прочие методы инъекции, с каждым применением имея дозу силой 4. Дополнительные дротики увеличивают эту силу на 1 уровень (то есть, три попадания дротиками имеют общую силу 6). Если жертва проваливает Простую Проверку противостояния на Телосложение, то ее Ловкость падает на 1 за каждый уровень успеха проверки силы яда. Если Ловкость снижается до 0, жертва полностью парализована и не может двигаться. Если уровней успеха больше, чем Телосложения жертвы +1 (три уровня успеха для среднего Телосложения 2), сердце жертвы останавливается и она умирает в течение 20 минут без медицинской помощи или магического лечения. Даже если жертва выигрывает в Проверке противостояния, ее Ловкость снижается на 1 уровень за дозу. Эффекты кураре (если жертва выживает) длятся 6 – Телосложение часов (минимум 1 час).

Сверхъестественное лечение и яды

Любая сверхъестественная сила, которая лечит раны, может снять урон от коррозионного и раздражающего яда. Если яд все еще в организме жертвы, он должен быть выведен или урон, либо эффект, будут продолжаться даже после исцеления предыдущего вреда. Чудо Касания Исцеления отменяет эффекты любого яда и выводит их из организма жертвы за 10 очков Эссенции.

Болезни

Болезни имеют три важных игровых характеристики: Вектор (как болезнь передается), Сила Заразности (как легко ее подхватить) и Суровость (как много вреда наносится).

Векторы включают воздушно-капельный путь (вирус или бактерия могут выжить в воздухе какое-то время, заражая всех, кто их вдохнет), через вредителей (насекомые, вроде вшей или комаров, передают болезнь), телесный контакт (человек должен быть в какой-либо форме личного контакта, прикосновения или совместного использования постели), через гниль (питье или поедание продуктов, зараженных продуктами распада больного, либо через насекомых, которые заражают еду или питье), телесные жидкости (передаются через половой контакт, переливание крови и прочее), и, разумеется, зомби.

Если персонаж подвергнут болезни, Сила Заражения используется в Проверке Противостояния (Удвоенная Сила Заражения против удвоенного Телосложения жертвы) для того, чтобы определить, заразилась ли жертва. Длительное воздействие, слабость (от ран или истощения) и прочее могут давать штрафы от -1 до -6 на Проверку Телосложения.

Суровость (Слабая, Средняя, Сильная или Смертельная) определяет, как много вреда наносит болезнь. Многие болезни просто вызывают слабость и не смертельны, кроме очень тяжелых стечений обстоятельств, в то время, как другие неизбежно смертельны. Эффекты суровости включают в себя штрафы на Задачи (по причине общей слабости от болезни), так и потерю очков жизни и выносливости. Слабые болезни не наносят постоянных повреждений. Средние болезни обездвиживают человека и могут наносить урон, особенно без лечения. Серьезные болезни наносят урон и могут дать смертельный эффект. Смертельные болезни убивают. Существует слишком большое количество болезней с разными симптомами и эффектами, чтобы описать их здесь подробно. Мастера, желающие ввести болезни в игру, могут почитать медицинскую литературу и воспользоваться примерами для описания прочих болезней в игровых терминах. Некоторые примеры даны ниже.

Обычная простуда: Эта болезнь, обычно воздушно-капельная, имеет силу заражения 6 (очень легко подцепить) и достаточно слабой суровости (от -1 до -2 ко всем проверкам на день или два). Понижьте Выносливость на одну треть на время болезни.

Вирус Эбола: Передается через телесный контакт (хотя, воздушно-капельная версия может быть однажды создана в военных лабораториях), и имеет период инкубации - несколько дней. Сила заражения 4-6 и суровость – смертельная. Когда проявляются все симптомы, пациент получает -1 на все Атрибуты, в дальнейшем, увеличиваясь на -1 каждый день (складывается). Симптомы включают лихорадку, боль и кашель, подобные гриппу. Через день-два начинается внутреннее кровотечение (теряет 6 очков жизни в первый день и дополнительные D10+6 в каждый последующий день). Выживание требует Сложную Проверку на Телосложение с -4 (позволен один бросок).

Прочие источники вреда

Утопление: Без подготовки, человек может задержать свое дыхание на 1.5 (2.5 с подготовкой) минут плюс D10(5) x Телосложение секунд. После этого, человек захлебнется и умрет из несколько минут. Удушение

руками наносит 1 очко урона за два уровня Силы (округленной вниз). Удушающая веревка наносит 1 очко урона за уровень силы.

Падение: Падающий персонаж получает D6(3) очков урона за каждый метр до D6(3) x 50 (свободное падение). Заметьте, что изредка люди выживают после падения с больших высот. Этот урон обычно дробит и ломает кости.

Огонь: Огонь наносит D4(2) очка вреда в ход при контакте. При охватывании огнем, наносится D6(3) очков урона каждый ход. Персонаж, получивший более 5 очков урона от огня, испытывает несколько ожогов второй степени или один ожог третьей степени. Получивший 15 очков урона огнем, имеет ожоги второй и третьей степени на большей части поверхности тела, что может привести к постоянным или калечащим ранениям.

Броня

Со времен первого пещерного человека, люди пытались использовать все виды материалов для защиты себя от вреда атак. Плотная одежда, кожа, дерево, металл, керамика и пластик – все это использовалось в свое время, чтобы отклонить острия копий или пуль, смягчить удары и постараться оставить носителя неуязвимым к урону. Большинство людей в современное время, за исключением офицеров полиции и некоторых преступников, редко владеют или носят какой-либо тип брони. Но броню можно найти. Защита любого костюма имеет Величину Брони (указанную в таблице Величин Брони, стр. 138). Величины Брони выражаются почти так же, как и эффекты урона, варьирующимся числом (обычно, броском кубика), множителем и некоторым числом, прибавляемым к броску. Это отображает то, что никакой набор брони не обеспечивает равную защиту каждому миллиметру тела. Когда в персонажа попадают, бросайте базовые кубики столько раз, сколько указано в множителе, прибавляйте заданную величину и вычитайте результат из количества нанесенного урона. Если результат брони равен или выше урона, то персонаж не получает вреда.

Типы брони и слои

Персонажи могут носить различные типы брони на разных частях тела (шлем с легким кевларовым бронежилетом, например). Если применяется прикладное правило прицеливания в определенные части тела, то просто используйте величину брони, которая имеется на выбранной части тела.

Некоторые персонажи могут захотеть носить два типа брони один поверх другого; это особенно актуально в исторических/фэнтезийных сценариях, где броня и подросток могут совмещаться. Современная броня не приспособлена к ношению слоями; ношение одного бронежилета поверх другого будет очень неудобным и возможным лишь при самых легких видах кевларовых бронежилетов. Это, также, не так эффективно, как может показаться на первый взгляд. В общем, при ношении нескольких слоев брони, добавьте среднюю величину слабой из броней, притом ополовиненную, к величине брони более крепкого типа. При этом, увеличьте Нагрузка на 1 шаг (то есть, никакая становится легкой, легкая – средней и т.д.).

Нагрузка

Одна из проблем ношения брони заключается в том, что она замедляет персонажа и делает некоторые вещи (бесшумное передвижение или быстрое реагирование на опасность) сложными. Эти проблемы измеряются Величиной Нагрузки брони. Величины подробно обсуждаются в главе 4: Средства Уничтожения.

Ломание вещей

В игровых терминах, все объекты (двери, бутылки, автомобили, танки) имеют Запас Прочности, величину брони и величину Барьера. Запас прочности это то, как много урона может выдержать объект до разрушения или приведения в полную негодность. Проще говоря, Запас прочности для объектов выполняет роль Очков Жизни живых существ. Величина брони означает поглощение урона предметом без нанесения вреда. Барьер значит то, как много защиты дает предмет тем, кто прячется за ним. По действию, Барьер работает как «броня», которую должна пробить атака для того, чтобы нанести вред тем, кто скрывается за объектом. Запас прочности и барьер – две различные вещи. Потребуется больше повреждений, чтобы полностью уничтожить дверь, чем послать пулю сквозь нее (и ранить тех, кто за ней прячется), например. Для большей части, запас прочности измеряет то, как много урона потребуется для вывода предмета из строя или пробивания большой дыры (дыры радиусом в метр, в случае стены) в нем.

Обычно Мастеру следует задумываться лишь о запасе прочности предметов лишь тогда, когда этого требует история. Если люди хотят пробить гладкое стеклянное окно, они просто это сделают без всякого броска на урон. С другой стороны, если персонажи рубят дверь топором, торопясь это сделать до того, как бушующий огонь поглотит дом, в котором они заперты, несколько бросков на то, сколько времени это займет, может поднять напряженность.

Например, Лукас, полицейский с Силой 4, пытается вышибить дверь ногой, прям как в фильмах. Его урон от пинка D4 x 5(10). Он делает бросок на задачу удара (с бонусом +5, так как дверь не уклоняется) и получает +2 к урону. Игрок, управляющий Лукасом, выбрасывает 3, увеличивает до 5, сложив с бонусом, и получает результат 25. Дверной замок имеет броню 6 и 15 очков прочности, так что он сломан и дверь распахивается. Если бы он пинал дверь с укрепленным замком (БР 20, 30 ОП), он не только бы не сломал дверь, но и Мастер имел бы право вернуть Лукасу нанесенный урон, возможно, ломая кости в его ноге.

В другом примере, бандит внутри видит Лукаса через глазок и решает выстрелить в него через дверь. Бандит стреляет из пистолета 45 калибра в упор (только дверь и пара метров воздуха стоят между ним и Лукасом). Суммарный урон равен 32 очкам. Дверь имеет барьер 12, так что лишь 20 очков проходят сквозь нее и Лукас (который не носит броню) получает 40 очков вреда (урон от пуль удваивается), падает на землю без сознания, но все еще живой. Если бы двери не было на пути, он бы получил бы 64 очка вреда (удвоенные 32) и, вероятно, скончался. Конечно, если бы бандит стрелял через стальной лист 2.5 см (барьер 80), его пуля отскочила бы с неплохим шансом от ricochet в него самого.

Рейтинг брони и Запас прочности часто встречающихся объектов

Объект	Рейтинг брони	Запас прочности	Барьер
Стакан вина	0	1	0
Стеклянная бутылка	1	5	0
Окно	1	3-5	1
Шкаф	3	5-10	6
Стол	5	30	6
Персональный компьютер	4	10-20	5
Дверь	5	30	10-12
Дверной замок	6-8	10-20	--
Укрепленная дверь	10-15	40-60	20-30
Укрепленный замок	20-25	30-50	--
Деревянная стенка	5+1 за 2.5 см	20 за 2.5 см	8+1 за 2.5 см
Кирпичная стена	9+1 за 2.5 см	30 за 2.5 см	12+2 за 2.5 см
Бетонная стена	18+2 за 2.5 см	50 за 2.5 см	20+5 за 2.5 см
Железобетонная стена	20+5 за 2.5 см	75 за 2.5 см	50+10 за 2.5 см
Стальная стена	30+5 за 2.5 см	100 за 2.5 см	60+20 за 2.5 см

Ранения

Урон в Унисистеме измеряется в очках жизни, отражающих живучесть персонажа и его крепость. Когда заканчиваются очки жизни, способность персонажа передвигаться и выполнять действия ограничивается. Если они падают до 0, жертва обездвижена и под риском смерти. При описании ранений персонажа, Мастеру следует опираться на цифры и подключить воображение. Как правило, рана, отнявшая менее 2 очков жизни, незначительна – порез или синяк. То, что наносит от 3 до 5 очков урона – это глубокая, но не угрожающая жизни человека рана, кроме слабых или болезненных личностей. Рана от 6 до 10 очков вреда значительна – удар ножом в желудок, глубокий порез руки или ноги, вызвавший обильное кровотечение, треснувшие или сломанные кости. Угрожающие жизни ранения – раны груди, головы, повреждение важного внутреннего органа или рана, которая калечит илидробит конечность – от 11 до 15 очков.

Эффекты ранений

Во время боя или другой напряженной ситуации, адреналин сдерживает влияние всех ранений на функциональность персонажа, кроме самых серьезных.

Персонаж, имеющий менее 5 очков жизни, значительно ранен. Ему будет тяжело делать что-либо, если его не подпитывает адреналин. Большинство действий терпят штраф от -1 до -5 по причине боли и шока.

При 0 очков или меньше, персонаж падает, ошеломлен и в полусознательном состоянии. Проверки Силы Воли и Телосложения необходимы для подъема на ноги. Подобные проверки штрафуются на то число, на которое здоровье персонажа ниже нуля. При достижении -10 очков или ниже, есть шанс, что персонаж умрет (см. проверки на выживание, стр. 112)

Вырубание людей

Ударяя людей по голове или в лицо, для того чтобы вырубить или ошеломить это не так просто, как кажется в кинофильмах. Бить людей по голове больше похоже на их убийство, чем на вырубание – потеря сознания

часто знак серьезной, угрожающей жизни травмы. Удар в челюсть может кого-то заставить потерять сознание, а кому-то просто сломает челюсть (и, возможно, костяшки руки бьющего). Несмотря на это, Мастера могут применять «киношные» правила в своих играх, позволяя персонажам участвовать в не смертельных рукопашных побоищах и пытаться захватить в плен людей, не нанося им вреда (с другой стороны, позволяя врагам захватывать персонажей игроков без нанесения постоянного вреда.). Следующие дополнительные правила могут быть использованы для этой цели. Если игрок говорит, что его персонаж производит не смертельную атаку и использует дробящее оружие, то любой нанесенный вред вычитается из запаса выносливости, а не из очков жизни. Это позволяет персонажам драться друг с другом часто, вырубаться и быть в порядке уже через пару часов. Если Мастер хочет привнести минимальную связь с реалистичностью, он может решить, что каждые 4 очка выносливости, снятые подобным способом, также наносят 1 урон очкам здоровья. Таким образом, персонаж, которого вырубали, будет нуждаться в уходе за своими синяками и сломанными ребрами после боя.

Проверки на Выживание и Сознание

Когда персонаж опускается до -10 в своем запасе очков жизни, он может немедленно умереть. Чтобы понять, случилось это или нет, персонаж делает проверку на выживание. Проверки на выживание это особая форма проверок атрибутов, использующие Силу воли и Телосложение со штрафом -1 за каждые 10 очков жизни ниже нуля (округляя вниз), которые имеет персонаж в данный момент.

Эта проверка на выживание – единственное, что определяет, упадет ли персонаж замертво прямо здесь и сейчас. Успешное прохождение проверки не значит, что персонажу ничего не грозит. Если недоступен медицинский уход, то персонаж все еще может умереть в течение нескольких минут. Каждая минута, прошедшая без медицинской помощи, требует новой проверки на выживание с кумулятивным штрафом -1. Персонажи с навыком Первой помощи или прочими медицинскими навыками могут стабилизировать потерпевшего с успешным выполнением задачи. Персонажи без Первой помощи или прочих медицинских навыков, могут попытаться перевязать любые видимые раны. Сработает ли это в данной ситуации остается целиком на решение Мастера.

Если персонаж остался жив после проверки на выживание, ему все еще надо проверить, остался ли он в сознании. Проверка на сознание проходит так же, как и проверка на выживание, кроме того, что штраф равен количеству очков жизни ниже нуля.

Например, Мелкий (46 очков) ранен автоматной очередью. После того, как весь урон подсчитан, он опускается в -24 очка жизни. Его телосложение 5 и силу воли 3, базовое количество очков на выживание равно 8. Оно снижется на -2, потому как у Мелкого 20 очков ниже нуля, до итоговой суммы 6. Мелкому надо выкинуть 3 или выше на D10 для необходимой суммы 9. Он выбрасывает 6 (итого 12) и выживает.

Чтобы остаться в сознании, Мелкому потребуется произвести подобную проверку, но со штрафом -24!

Неудивительно, но он падает без сознания.

Каждую минуту ему будет нужно делать проверку на Выживание снова, сначала со штрафом -3 (базовое -2 и дополнительное -1), затем -4 и так далее, пока он окончательно не умрет или не получит медицинской помощи.

Восстановление

Медицинский уход и время требуются для восстановления от любой раны. Если рана не очень серьезная, то время – наиболее важный фактор.

Возвращение к жизни

Даже если персонаж умирает, современная медицина и Вдохновенные могут попытаться вернуть его с порога смерти. Опять же, здравый смысл – главное правило. Жертва с множественными огнестрельными ранениями может выжить, если нет серьезных повреждений мозга, но персонаж, которого обезглавили или зажарили до корочки в бензиновом взрыве, не оживет от любой помощи с этого мира.

Персонаж, проваливший проверку на выживание, может быть оживлен, если продвинутая медицинская помощь (вроде той, что доступна в современной скорой помощи) будет оказана в ближайшие (Телосложение x 2) минут. Если доступны парамедики, то это время может быть продлено на одну дополнительную минуту за каждый уровень успеха парамедика при выполнении задачи первой помощи. Медицинская команда в госпитале может попытаться оживить пациента (любой, кто смотрел сериал Скорая Помощь, тот знает как это делается). Доктор выполняет задачу медицины (обычно, доктора в реанимации имеют навык медицины 4 и интеллект 3). Каждый уровень успеха дает пациенту бонус +1 к следующей проверке на выживание.

Продвинутые реанимационные технологии госпиталя дают дополнительный бонус +3. Недавно умерший

персонаж должен пройти новую проверку на выживание со штрафом -1 за каждые 5 очков жизни ниже нуля плюс вся вышеописанные бонусы. Если он проходит проверку, то выживает. Если нет, то ...

Восстановление очков жизни

Итак, персонаж ранен, но выжил. Что дальше? Человеческое тело может восстановиться от невероятного количества вреда, но фильмы и фантастика придерживаются противоположного; люди, которых подстрелили или ударили ножом, просто не могут встать и продолжать двигаться – не без риска для жизни. Также, пара перевязок и переливаний крови не могут немедленно восстановить кого-либо к полному здоровью. Мастер может менять нижеследующие примеры для того, чтобы сделать свою игру более кинематографичной или более реалистичной, конечно, если он захочет. Основные правила, однако, подразумевают, что ранение – это плохо. Избежать ранения гораздо лучше, чем ставить на очки жизни против ударов ножей и пуль.

Медицинское лечение

Задача первой помощи и Интеллекта восстанавливает 1 очко жизни за каждый достигнутый уровень успеха. Оказание помощи самому себе возможно, но со штрафом -2. Одна проверка допускается для каждой полученной раны. Данное правило требует того, чтоб игроки следили за тем, как много ран получили их персонажи вдобавок к расходу очков жизни. Если множество записей замедлит игру, то отбросьте правила, позволив лишь одну проверку на первую помощь за бой.

Персонаж восстанавливает 1 очко жизни за каждый уровень телосложения в день отдыха под медицинским уходом до тех пор, пока он не достигнет 0 или выше в очках жизни. С этого момента он фиксировано получает 2 очка жизни в день. Следуя примеру, описанному выше, Мелкий Тим (46 очков жизни в нормальном состоянии; - 24 поле ранений) будет восстанавливать по 5 очков жизни в госпитале, пока не достигнет 0 очков жизней (это займет 5 дней интенсивного ухода). Затем ему придется провести последующие 23 дня в кровати, чтобы полностью восстановиться. В целом, это практически целый месяц постельного отдыха (и это лишь потому, что у него высокий параметр Телосложения; обычный человек, ушедший в очках жизни до -24 очков, если он вообще выживет, проведет намного больше месяца в больнице).

Без правильного медицинского ухода, персонаж, ушедший ниже 0 очков жизни, рискует умереть от осложнений, вроде инфекции и потери крови. При восстановлении без медицинской помощи, персонаж должен проходить проверку на Выживание каждый день. Он восстанавливает 1 очко жизни за уровень успеха (до максимума 1 очко жизни за уровень телосложения). Если он проваливает проверку, то вместо восстановления теряет 1 очко жизни.

Потеря очков выносливости

Очки выносливости измеряют способность персонажа противостоять усталости после продолжительных упражнений. Тяжелая работа, вроде избегания зомби в течение длительного времени, истощает 1 очко выносливости каждые 10 минут. Очень тяжелый труд (бег на максимальной скорости с мешком камней) истощает D4(2) очка выносливости каждую минуту. Порывы ожесточенной активности, вроде очень интенсивного ближнего боя, истощают выносливость более высокими темпами, сжигая D4(2) очков в ход.

Таблица потери выносливости

Тяжелый труд	1 очко в 10 минут
Очень тяжелый труд	D4(2) в минуту
Ожесточенная активность	D4(2) в ход

Урон выносливости может быть нанесен также при нелетальных атаках (см. Вырубание людей, стр.112).

Персонажи должны спать как минимум 7 часов в 24-часовом периоде. Чуть меньше и они будут терять 1 очко выносливости за каждый упущенный час сна. Например, если персонаж регулярно спит 5 часов ночью, то он будет терять 2 очка каждый день, для восстановления которых потребуется дополнительный отдых. В дальнейшем, за каждый час после 24, который персонаж бодрствует, он теряет еще 1 очко выносливости. Так, персонаж, который не спит 36 часов подряд, теряет 19 очков выносливости.

Эффекты потери выносливости

При 5 очках выносливости или менее, персонаж чувствует себя утомление и заторможенность. Все действия получают штраф -2. Если выносливость персонажа снижается до 0 или ниже по какой-либо причине, он подвергается опасности потерять сознание. Проверка на выживание требуется для того, чтобы остаться на

ногах со штрафом -1 за каждые 5 очков ниже 0 (округлить вверх). Эта проверка повторяется каждый ход – обычно до тех пор, пока персонаж не упадет без сознания.

Восстановление очков выносливости

Персонажи восстанавливают 1 очко выносливости за каждый уровень телосложения за полчаса сна или то же самое количество за каждый час отдыха. Очки выносливости, потерянные из-за нехватки сна, могут быть восстановлены только сном.

Потеря очков Эссенции

Персонажи, которым надо беспокоиться о потере Эссенции – это в основном Вдохновленные. Но шок и ужас могут вытянуть очки Эссенции из любого персонажа (см. Напуганы, стр. 96).

Для тех, кто хочет отыгрывать умственное истощение, вызванное стрессом борьбы с зомби, может быть введено дополнительное истощение Эссенции. В стрессовых не боевых ситуациях, например, быть запертым в амбаре, окруженном зомби, Нормы и Выжившие теряют D4(2) очков Эссенции в час и Эссенция не может быть восстановлена в подобной ситуации. Вдохновленные терпят ту же потерю, но восстанавливают количество Эссенции, равное силе воли в час, компенсируя эту потерю. В боевой ситуации, 2 очка Эссенции теряются в ход дистанционного боя и 3 очка в ход ближнего боя.

Эффекты потери Эссенции

Персонаж, потерявший половину запаса Эссенции, чувствует себя заторможенным и может быть трудно получить от него какую-либо сильную эмоциональную реакцию. Также, ментальные задачи выполняются со штрафом -1, пока запас Эссенции не восстановится выше половины запаса.

При 1 или 0 в запасе Эссенции, жертва впадает в глубокую депрессию. Все задачи и проверки терпят штраф -3 и сложно сосредоточиться или позаботиться о чем-либо. Если Эссенция падает ниже 0, жертва должна пройти Сложную проверку на силу воли со штрафом -1 за каждые 5 очков Эссенции ниже 0. Если он проваливает, он временно теряет один уровень в одном ментальном атрибуте (Мастер может дать игроку выбрать этот атрибут самостоятельно) или временно получает Ментальный Недостаток стоимостью минимум 2 очка.

Если Эссенция падает ниже -30, персонаж должен будет пройти проверку на выживание со штрафом -1 за каждые 10 очков ниже -30. Персонажи, убитые потерей Эссенции не имеют видимой причины смерти.

Медицина ставит лишь один диагноз - отказ сердца.

Восстановление очков Эссенции

Вдохновленные могут восстанавливать потерянную Эссенцию в считанные минуты (со скоростью, равной их силе воли в пять минут). Другие ограничены восстановлением 1 очка Эссенции за каждый уровень Силы воли в час.

Правила техники

Бой на технике (т.е., любой бой, где присутствует 1 или более транспорт) проводится практически так же, как и обычный бой, но с некоторыми изменениями. Так как Унисистема – не варгейм, правила не учитывают сложные перемещения и модификаторы дальности. Вместо этого, бои проводятся в киношной манере – как в звездных войнах. Как и со всеми правилами, данные ниже надо применять лишь тогда, когда без этого не обойтись в игре.

Параметры техники

Техника имеет набор атрибутов, похожих на атрибуты игроков, которые определяют ее возможности. В большинстве случаев, они используются лишь в бою и прочих ориентированных на действие событиях (азартная автомобильная погоня, например). Задумываться об Управляемости во время обычной поездки – пустая трата времени.

Вес: Средний вес без нагрузки в фунтах. Для грузового транспорта, отдельное число означает их грузоподъемность. Ополовиньте значение для данных в килограммах.

Скорость: В милях в час, этот атрибут делится на максимальную скорость и среднюю крейсерскую скорость. Умножьте на 1.5 для перевода в км/час. Ополовиньте для получения скорости в м/с.

Ускорение: Это отображает то, на сколько миль в час транспорт может увеличить свою скорость в ход. Вся техника может безопасно тормозить на 30 миль/час. Более серьезное торможение требует выполнение задачи со штрафом -1 за каждые 5 миль в час торможения свыше максимума.

Дальность: Обычно показывает, как много миль может проехать техника за каждый залитый галлон топлива и сколько топлива всего техника может нести. Для авиатранспорта эффективная дальность часто равна половине максимальной дальности и имеет на середине дальности точку невозврата. С этой точки самолету не хватит топлива, чтобы вернуться на базу (подразумевая, что ему надо будет вернуться в точку вылета). Дистанция может сильно изменяться от данных средних значений. Самолет, например, может сжечь много топлива просто на выполнение сложных маневров или передвигаясь на форсаже.

Крепость: Это главная величина прочности техники, систем снабжения и контроля повреждений. Она определяет, как долго сможет работать техника даже после серьезных повреждений. Большинство видов техники достаточно хрупкие; сломайте достаточно деталей, и они перестанут работать. Другие, вроде высокотехнологичных танков, могут выстоять против жесткой атаки. Этот атрибут является приблизительным эквивалентом человеческому Телосложению. Крепость задается от 1 до 6, но особые виды могут иметь 7 или выше.

Управляемость: Это величина маневренности и послушности водителю или пилоту – в пределах способностей техники, разумеется. Танк, например, неважно насколько хорошо управляем, не может маневрировать в замкнутых пространствах также хорошо, как самый неуклюжий мотоцикл. Управляемость сравнима с Ловкостью человека. Для некоторых задач вождения или пилотирования, управляемость заменяет или повышает Ловкость водителя или пилота.

Запас прочности (DC): Это приблизительная величина того, сколько урона может получить техника до того, как разрушится или станет нерабочей. Очевидно, что повреждение, нанесенное в важный агрегат, испортит технику задолго до того, как кончится ее запас прочности, но в общем случае, большинство гражданского транспорта имеет DC 30 плюс 3 за каждые 250 кг веса, округленные вниз. Военная техника имеет базовый DC 50 плюс 5 за каждые 250 кг веса. Так, 1-тонный автомобиль будет иметь запас прочности 42 очка, а 30-тонный танк будет иметь запас прочности 650. Некоторые большие части, например турели, крылья и подобное, имеют свой отдельный запас прочности, обычно варьирующийся от 20% до 100% запаса прочности основного корпуса. В общих случаях, модификаторы повреждений (например, режущий или колющий урон, или модификатор от типа пули; см. стр.105) не применяются к технике, которая получает только базовый урон, выброшенный на кубиках или сгенерированный.

Величина брони (AV): Практически всю технику сложнее повредить, чем человеческое тело. Метал, дерево или пластик их корпусов достаточно прочны, чтобы отразить некоторые атаки и, в случае бронированного транспорта, бронеплиты добавляются для дополнительной защиты. Большинство автомобилей имеют AV от 2 до 10, в зависимости от того, насколько крепки их корпуса. Автомобили могут быть сделаны «пуленепробиваемыми», добавляя слои кевлара и других материалов в их конструкцию. Обычные бронированные автомобили имеют эквивалент 5-20 мм бронеплиты (см. ниже).

Чтобы определить AV военной техники, возьмите толщину брони данного места (обычно выражается в миллиметрах стальной брони, даже если это не сталь) и используйте следующую формулу:

Менее 25 мм: Умножить полную толщину в миллиметрах на 3 и добавить переменную $D8 \times$ (Толщина брони/5). Так, техника с эквивалентом 10-мм стальной брони будет иметь $AV\ 30 + D8 \times 2$ (38). 25 мм (1 дюйм): 25 мм стальной брони имеет $AV\ 75 + D10 \times 2$ (85).

Свыше 25 мм: Возьмите толщину брони (в мм) и добавьте 50 к значению. К этому добавляется переменный параметр, равный $D10 \times$ (Толщина/25). Так, например, танк с лобовой броней 200 мм (8 дюймов) будет иметь итоговую $AV\ 250 + D10 \times 8$ (290).

Точность: Этот атрибут применяется к технике с системой оружия и измеряет такие вещи, как радар, лазер или другие дальномерные системы и системы наведения. Точность заменяет или модифицирует Ловкость при стрельбе с оружия, смонтированного на технике. Многие примитивные или простые системы вооружения не имеют специальных прицелов или прицельных механизмов; в этих случаях, персонаж использует Ловкость и Навык оружия, часто со штрафом.

Техника в бою

В большинстве случаев, использование техники не требует задач или проверок. Персонаж, имеющий необходимый навык вождения или пилотирования, забирается внутрь и едет туда, куда захочет. В стрессовые моменты (погона за врагом или понимание того, что тормоза автомобиля перерезаны), задачи ловкости и вождения (пилотирования) требуются. В большинстве случаев, это определяется Мастером индивидуально в каждом случае, но ниже указаны некоторые возможности.

Вожделение на высокой скорости: Скорость убивает, как говорится. Перемещение на очень высокой скорости в одиночестве на прямом отрезке шоссе не проблема. Проблемы возникают лишь в случае, когда персонаж решает сделать нечто большее, чем передвижение по прямой линии. Маневрирование на скоростях свыше 50 миль/час (75 км/ч) требует проверки на ловкость и вождение (если ловкость персонажа превышает управляемость техники, используйте управляемость взамен). Потенциальные модификаторы включают -1 за каждые 10 миль/час свыше 50 миль/час; -2 за попытку вильнуть или сделать резкий поворот; от -1 до -3 за внезапную попытку маневра (избежание оленя, выскочившего перед автомобилем, будет иметь штраф -3). Быстрое время реакции дает бонус +2 к этим маневрам. Результаты провала могут меняться от частичного заноса до переворота автомобиля, разбивания об препятствие или хуже, в зависимости от обстоятельств (см. Столкновения ниже).

Погони: Это работает почти так же, как и пешие погони (см. задачи/проверки противостояния, стр. 92). Выполните противостоящую задачу на ловкость и вождение/пилотирование (если ловкость персонажа превышает управляемость техники, используйте управляемость взамен). Первый, кто начал двигаться, получает бонус +1. Более быстрая техника получает бонус +1 за каждые 5 миль/час превышающие скорость оппонента. Если скорость слишком высока, то обе стороны должны сделать несколько задач, используя модификаторы высокой скорости, данные выше, чтоб убедиться, что ничего не случилось с ними во время погони. Погоня должна длиться как минимум минуту или две. Чтоб сделать вещи более драматичными, Мастер может сказать, что гонящийся должен собрать некоторое число успехов свыше количества успехов преследуемого с задачами, выполняемыми каждую минуту погони. Мастеру следует описывать погоню и, если она проходит на заполненном шоссе или улицах, подбрасывать неприятностей (пешеходы, другие машины, патрульные шоссе), чтоб обострить погоню.

Столкновения: Когда транспорт врезается куда-либо, он наносит урон и цели, и себе. Базовое повреждение равно D10 (5) раз, умноженное на сумму веса техники в тоннах и 1/10 скорости техники (или дифференциала скорости, если техника врезалась в движущийся объект) в милях в час (или 1/15 скорости в км/час), округленной вверх. Например, 2-тонный грузовик, идущий на 50 миль/час, нанесет D10x7 (2 за вес плюс 5 за скорость). Если техника очень большая, вроде парусного судна, то повреждение наносится, используя лишь скорость техники, но не вес для множителя. Если цель гораздо легче транспорта (автомобиль против пешехода), то техника получает лишь треть выброшенного урона. Если цель несколько меньше (грузовик против автомобиля), более тяжелая техника получает половину вреда. Если удар произведен против гораздо более тяжелого предмета (танк или бетонная стена), техника получает урон D10+2, умноженный на (скорость/10), как в примере выше. Из всех повреждений сначала вычитается величина брони AV, а потом уже они наносятся запасу прочности. Дополнительные повреждения от столкновения могут возникнуть, если один из транспортов загорится или взорвется. Это очень редко случается с автомобилями (Голливуд врет – автомобили спроектированы так, чтобы не взрываться), но гораздо чаще с авиатранспортом. Взрывы описаны ниже в разделе Бой на технике.

Пассажиры внутри техники во время столкновения получают половину урона, если не пристегнуты и 1/5 урона, если пристегнуты. Подушки безопасности дают дополнительную AV = 20 против столкновений, за исключением детей и маленьких людей, которые могут получить дополнительный урон D6x2 от самой подушки безопасности.

Неисправность техники: Если техника как-либо повреждена, на ней провели диверсию или она получила некоторую опасную или аварийную неисправность (отказали тормоза, отказали все четыре авиационных двигателя и прочее), требуется бросок на Ловкость и Вождение/Пилотирование чтобы остановить или посадить транспорт, пока не случилась беда. Модификаторы меняются от -1 (спустило колесо) до -6 (все двигатели самолета отказали). В некоторых случаях, серьезная неисправность может быть не опасна – неисправный автомобиль можно остановить достаточно быстро, если он не шел на слишком высокой скорости (в таком случае, применяйте модификаторы высокой скорости).

Бой наземной техники

Большинство боев на технике (за редким исключением таранных атак) подразумевает использование стрелкового оружия. Эти атаки начинаются с людей с оружием, стреляющих изнутри до сложных оружейных систем, вроде ракет или пушек с лазерным наведением.

Стрельба из транспорта: Стрельба из движущейся платформы с ручным оружием имеет базовый штраф -3 и дополнительный -2, если транспорт движется со скоростью быстрее 45 км/час (30 миль/час).

Использование смонтированного на транспорте оружия: Ранние оружия на транспорте не стабилизировались и имели достаточно примитивные прицельные механизмы. Танки времен Второй Мировой войны, например, останавливались и стреляли с надеждой поразить цель. Для подобного транспорта, штрафы те же, что и выше с дополнительным условием, что ловкость стрелка не может быть

выше рейтинга точности оружия. Для стабилизированных транспортов штрафы ограничены до -2, если транспорт движется со скоростью свыше 5 км/час (30 миль/час).

Уклонение: Большинство военной техники не может уклониться от атаки, потому что она слишком большая и слишком медленная. Более легкие виды транспорта, вроде мотоциклов и целей размером с автомобиль, могут попытаться перемещаться достаточно быстро, чтоб избежать атаки; это считается задачей противостояния ловкости и вождения/пилотирования цели против ловкости и оружейного навыка атакующего, или точности, в зависимости от оружия.

Воздушный бой

Воздушный бой – достаточно сложный набор маневров, где способность видеть или чувствовать цель, так же важна, как и способность ее уничтожить. Чтобы точно отобразить воздушный бой, потребовалось бы слишком много правил и это сделало бы игру очень сложной (в отличие от компьютерной игры, где все подсчеты делаются машиной). Ниже описано несколько кинематографичных правил для быстрого и яростного воздушного боя.

Собачий бой: Этот тип боя был обычен в дни до появления самонаводящихся ракет, когда люди видели разрушение врага через прицел оружия. Это задача противостояния, ловкость и пилотирование двух участников. Если один из самолетов имеет более высокую управляемость, добавьте разницу между управляемостями самолетов к броску более маневренного транспорта. Ситуационная готовность дает +2 к задаче; Быстрое время реакции дает +1. Победитель в задаче противостояния оказывается на «шестерке» цели (на шесть часов, прямо позади) и может стрелять по ней.

Игра в курицу: Это происходит, когда два самолета летят лоб в лоб, стреляют и ждут, кто первый свернет (или будет уничтожен). Оба самолета могут стрелять друг в друга в течение 1 или 2 ходов, в зависимости от их скорости и дальности вооружения. Если ни один из них не взорвется, то оба персонажа участвуют в проверке противостояния на силу воли; бонус от Стальных нервов добавляется. Проигравший в проверке сворачивает и победитель может атаковать безнаказанно в течение одного хода.

Опыт

Люди меняются со временем. В Унисистеме, персонажи могут жить и учиться, становиться более опытными по мере участия в историях, создаваемых в ходе игры. После нескольких историй, персонаж станет более умелым и сильным, чем он был раньше. Подобное встречается в фильмах и книгах: хоббиты из трилогии Властелин Колец становятся значительно крепче, сильнее и опытней к концу их героического похода. Улучшение персонажа представлено в Унисистеме очками опыта. Очки опыта даются каждому игроку в конце каждой игровой сессии. Чем лучше игра и участие персонажа, тем больше опыта он получит. Этими очками игроки могут улучшать параметры, навыки и прочие элементы своих персонажей. Эта система опыта применяется во всех играх Унисистемы, вне зависимости, водится игра с кубиками или без.

Награждение опытом

В течение или в конце каждой игровой сессии, Мастер награждает каждого игрока очками опыта. Ниже будут приведены примеры, как много давать опыта и за что. Средняя награда варьируется от 2 до 6 очков.

Улучшение персонажей

Так что игроки делают с очками опыта? Они работают почти как очки персонажа, используемые для создания персонажа. Они могут быть использованы для повышения уровня атрибутов и навыков, получения новых достоинств и снижения либо снятия недостатков, или для развития метафизических способностей. Стоимость этих улучшений отличается от стоимости их получения при генерации персонажа. После создания персонажа, намного труднее продвинуться в некоторых областях. Чтобы определить, как повысить характеристики, обратитесь к табличке улучшения персонажа (см. стр.119)

Улучшение атрибутов

В отличие от навыков и сил, атрибуты отображают достаточно стабильные параметры персонажа. Как результат этого, после создания персонажа их нельзя повышать более чем на один уровень. Если атрибут был на уровне 5 или менее до улучшения, повышение на один уровень будет стоить 5 очков опыта. Если атрибут был равен 6 или выше до улучшения, то повышение на один уровень обойдется в 10 очков опыта.

Причины повышения

Иметь достаточное количество очков опыта для повышения характеристик обычно мало. Должно быть также объяснение, почему персонаж продвинулся в этой области и обычно эти причины определяются по ходу игры. Если персонаж часто использовал умение или атрибут в нескольких предыдущих игровых сессиях, то есть причина стать этому атрибуту или навыку выше. Чтобы изучить совершенно новое умение, персонаж должен потратить некоторое время, работая над этим навыком, перед тем, как можно будет потратить очки на его получение. Чтобы получить достоинство, ликвидировать недостаток или получить новые метафизические силы, должны быть серии происшествий или стечений обстоятельств, чтобы обосновать появление характеристики или ее исчезновение.

Награждение очками опыта

Участие: Все персонажи, которые участвовали в игровой сессии, получают по 1 очку опыта.

Хороший отыгрыш: 1 очко опыта за случай.

Продвижение по ходу истории, оставаясь в роли: от 1 до 3 очков. Это награда для игроков, которые отыгрывали, планировали и действовали своими персонажами так, что помогли продвинуться по сценарию.

Героический отыгрыш: от 1 до 3 очков. Дается игрокам, чьи персонажи остались верны самим себе, даже если это нанесло им вред и заставило страдать. Героический персонаж, который рискует жизнью ради других или даже трус, который убегает или сдается, когда было уместно сражаться – хорошие тому примеры.

Награда за сообразительность: от 1 до 3 очков. Дается игрокам, кто использовал впечатляющие и неожиданные тактики и способы решения проблем для продвижения по сюжету. Это, однако, дается лишь тогда, когда хитроумный план или тактика подходят персонажу (а не игроку). Если деревенский дурачок внезапно начинает выказывать проблески макиавеллевского интеллекта без веской на то причины, то никакой награды давать не следует.

Сохранение очков опыта

Игроку необязательно тратить все полученные очки опыта сразу. Он может решить оставить их про запас, накапливая на какой-то определенный параметр.

Таблица улучшения персонажа

Улучшение	Стоимость в очках
Атрибут	см. объяснения выше
Имеемый навык	стоимость равна значению следующего уровня (т.е., поднять с уровня 3 по 4 стоит 4 очка опыта)
Имеемый специальный навык	стоимость равна значению следующего уровня +1 (т.е., поднять с уровня 3 по 4 стоит 5 очков опыта)
Новый навык	6 очков за первый уровень
Новая специальность	6 очков
Новый специальный навык	8 очков за первый уровень
Качество	так же, как и при создании персонажа
Убрать недостаток	выплатить первоначальную его стоимость
Новые Чудеса Вдохновенного	10 очков за новое Чудо

Глава 4: Средства уничтожения

Вступление

Эта глава дает и описывает большое количество различных предметов, которые могут быть полезны персонажам для выживания в темных мирах АФМБИ. Конечно, список не полон. Мастера могут взять любой предмет из любого временного периода и сеттинга мира по своему желанию, опираясь на примеры из списка, данного ниже и проявляя некоторую изобретательность. К тому же, предметы, данные ниже, относятся к общим. Специальные предметы, модифицированные и основанные на сеттинге вещи придется создавать самому, если они не описаны в самом сеттинге.

Все вещи имеют описание, величину нагрузки (EV), стоимость и доступность. Другие, вроде оружия и брони, имеют дополнительные характеристики, вроде наносимого повреждения или величины брони.

Величина нагрузки (EV) показывает вес предмета, плюс дополнительный фактор, отображающий его громоздкость. И то, и другое влияет на передвижение и затраты выносливости. Персонаж может нести до половины своей максимальной грузоподъемности (см. Сила, стр.30) без штрафов. Все, что выше этого количества и до 125% грузоподъемности является легкой нагрузкой и дает штраф -1 к скорости и всем задачам, либо проверкам, которые подразумевают перемещение (например, скрытность или бросок инициативы). Далее, на этом уровне нагрузки теряется D4(2) очка выносливости каждые 10 минут. Средняя нагрузка идет от 126% до 150% этого веса, дает -2 штраф на перемещение и стоит D4(2) очка выносливости каждые 5 минут. Тяжелая нагрузка идет от 151% до 175% и дает -3 на перемещение, тратит D4(2) выносливости каждые 2 минуты. Сверхтяжелая нагрузка идет до максимального предела веса, дает -5 на перемещение и стоит D4(2) выносливости в минуту. EV выражается в двух числах, разделенных косой линией: первое число для американской системы мер, второе – для метрической системы.

Стоимость: выражается в долларах конца 20-го века. Это количество является средним для современного сеттинга (но может меняться от 50% до 300%), до или сразу после того, как орды зомби восстали. Удвойте или утройте стоимость для сеттинга во время войны, когда зомби и люди столкнулись в схватках за судьбу всего мира. В постапокалиптическом сеттинге, после того, как зомби захватили все, кроме маленьких изолированных групп выживших, стоимость исчезает. Если предмет можно найти, и другие обладатели уничтожены, его можно оставить себе. Эта характеристика предмета должна значительно меняться или полностью игнорироваться в других сеттингах, например древних или фантастических.

Доступность (Aval) отображает сложность нахождения предмета. Обычные (C) предметы можно найти в многих местах с достаточной легкостью. Необычные (U) вещи более трудно найти, но можно, с некоторыми усилиями. Редкое (R) оборудование можно найти лишь в ограниченном числе мест и это потребует больших затрат. Опять же, эту черту можно менять или убирать для определенных сеттингов.

Бартерная экономика

В некоторых АФМБИ сеттингах, известная нам цивилизация пала или значительно пострадала. В таких обстоятельствах бумажные деньги могут обесцениться. Но это не значит, что торговля прекратилась. Те, кто хочет выменять товары – вместо того, чтобы драться за них – полагаются на бартерную систему. Стоимости, данные в этой главе, могут быть использованы для грубой прикидки ценности вещи, но есть множество других факторов. Предполагаемая полезность, местная доступность, время дня и ночи, настроение и прочие обстоятельства влияют на торговлю. Навык торговаться имеет жизненную ценность. Конечная цена товаров, получена в результате торговли, действует в сделке.

В местах, где подобие цивилизации было восстановлено или осталось нетронутым, может существовать примитивная валюта. Предметы с некоторой особой ценностью стоят выше бартера, например, патроны, сигареты и консервы могут ходить как деньги. Цены в новых валютах не имеют отношения к предложенной ниже цене в долларах. Опять же, это все зависит от торговцев и навыка торговли, которые устанавливают конечную цену.

Таблица предметов

Электронное оборудование	EV	Стоимость \$	Доступность
Сотовый телефон	1/1	200	C
Рация - гарнитура	1/1	200	U
Ноутбук	10/5	2500	C
Персональная рация	1/1	150	C
Транспортная рация	25/12	1000	U
Медицинское оборудование	EV	Стоимость \$	Доступность
Автоинъектор	1/1	100	U
Сумка доктора	10/5	1000	U
Аптечка первой помощи	2/1	100	C
Медицинский набор	6/3	250	U
Научное оборудование	EV	Стоимость \$	Доступность
Костюм биологической защиты	30/15	1000	R
Счетчик Гейгера	1/1	200	U
Палатка карантина	100/50	3500	R
Костюм радиационной защиты	50/20	2500	R
Банки и инструменты для сбора образцов	10/5	100	U
Наблюдательное оборудование	EV	Стоимость \$	Доступность
Бинокль	2/1	100	C
Фотокамера (профессиональная)	2/1	800	C
Очки, инфракрасные	2/1	250	U
Очки ночного видения	4/2	3000	U
Магнитофон (профессиональный)	2/1	300	C
Телескоп	4/2	300	C
Видеокамера (профессиональная)	6/3	2000	U
Оборудование для выживания	EV	Стоимость \$	Доступность
Рюкзак	4/2	75	C
Маскировочный набор	8/4	200	C
Альпинистское снаряжение	10/5	200	C
Боевая разгрузка	2/1	15	C
Компас	1/1	50	C
Сигнальная ракетница	2/1	100	C
Фонарик	2/1	150	C
Противогаз	4/2	200	C
Плоскогубцы-мультиинструмент	1/1	20	C
Надувной плот	60/30	500	U
Веревка	2/1	20	C
Акваланг и подводный костюм	20/10	500	U
Спальный мешок	2/1	50	C
Сухой паек	1/1	10	C
Палатка	30/15	150	C
Освежитель воды	2/1	100	C
Прочее оборудование	EV	Стоимость \$	Доступность
Газовый резак	2/1	75	C
Огнетушитель	4/2	50	C

Наручники	1/1	50	C
Набор отмычек	1/1	200	U
Металлоискатель	2/1	250	U
Набор инструментов	20/10	1000	C

Электроника

Все устройства, питаемые от батарей, могут быть перезаряжены от розетки в течение того же промежутка времени, сколько батарейка держит (батарея, работающая 20 часов, заряжается 20 часов), если, конечно, рабочая розетка есть в заполненном зомби мире.

Сотовый телефон: Этот телефон идентичен стандартному коммерческому сотовому телефону. Любой персонаж может заполучить такой в любом магазине электроники, если есть магазины, свободные от нежити. Батарея держит примерно 6 часов.

Рация – гарнитура: Это маленький, незаметный радиоприемник, который можно пристегнуть к голове, чтобы освободить руки. Наушник носится в ухе, как слуховое устройство, а микрофон присоединен к одежде владельца, обычно к лацкану или воротнику. Рация включается голосом и отключается автоматически по необходимости. Отсек с батареями пристегнут к поясу и соединен с наушником и микрофоном. Эти рации обычно применяются телохранителями и службами безопасности, чтобы быть на связи друг с другом. Они имеют рабочую дистанцию $\frac{3}{4}$ мили (1 километр). Батарея держит примерно 6 часов. Шифрующий модуль можно добавить за 200\$.

Ноутбук: Ноутбук – это мощный компьютер, включающий в себя телекоммуникационное программное обеспечение и сотовый модем. Компьютер с установленным обеспечением нужен для связи с любой современной сетью или телекоммуникационной системой. Оборудование необходимо для подключения к телефонным разъемам, платным телефонам, сетевым подключениям и даже телефонным проводам. Компьютер может работать 6 часов на внутренних батареях или бесконечно долго от розетки.

Персональная рация: Персональная рация (также известная как уоки-токи) это долго работающий приемопередатчик с рабочей дистанцией около 30 миль (45 км). Сигналы могут быть зашифрованы специальным улучшением ценой в 100\$. Батарея работает около 1 дня, дополнительные батареи стоят 25\$.

Транспортная рация: Транспортные рации – большие передатчики, установленные на транспорте, которые питаются от батарей транспорта. Они имеют дальность 60 миль (90 км). Шифрующие компоненты можно добавить за дополнительные 150\$.

Медицинское оборудование

Авто-инъектор: Инъектор для доставки в тело лекарств или какой-либо другой субстанции. Важно, что перезаполняемый резервуар и игла могут быть заполнены всем, чем захочет пользователь. Дозировка варьируется от капли до чайной ложки. Для использования не требуется медицинской подготовки, не без подобных знаний дозировка будет производиться наугад. Конечно, если цель использования в том, чтобы вколоть в зомби священной почвы супер-оранжевого препарата, то дозировка не имеет значения. Удар авто-инъектором требует попадания импровизированным оружием ближнего боя и не наносит урона, кроме эффекта впрыснутой субстанции.

Сумка доктора: Эта сумка содержит инструменты и лекарства, необходимые для диагностики и лечения легких заболеваний и ранений при помощи навыка Медицины. Без оборудования и припасов сумки доктора, любая задача на медицину будет иметь штраф -3. Каждая сумка содержит одну склянку транквилизаторов.

Аптечка первой помощи: Маленький набор, используемый для оказания первой помощи, включает в себя бинты, антибиотики и мази от ожогов. Использование первой помощи без такого набора дает штраф -2. Набор содержит припасов на 6 использований.

Медицинский набор: Медицинский набор содержит стандартное оборудование для врачей скорой медицинской помощи. Использование набора дает +2 к задачам первой помощи или медицины лишь для целей стабилизации состояния. Набор содержит припасов на 6 использований.

Научное оборудование

Костюм биологической защиты: Это большой, один на все размеры пластиковый цельный костюм включает в себя резиновые ботинки, перчатки и противогаз. Костюм биозащиты защищает носителя от вредоносных газов, микроорганизмов, химикатов и слабых кислот. Костюмы достаточно прочные, но не бронированные. Если любое оружие достигает цели и наносит любое количество летальных повреждений, то целостность костюма нарушается, и он должен быть немедленно заделан, чтобы избежать заражения. Для

этой цели ученые, работающие в опасных условиях, часто носят заранее отрезанные кусочки герметизирующей ленты, наклеенные на ноги костюма для немедленной установки заплаток. В независимости от силы, ношение костюма биозащиты дает легкую нагрузку владельцу.

Счетчик Гейгера: Счетчик Гейгера – это маленький прибор со шкалой, переносимый в руках и предназначенный для замера уровня радиации. Прибор не имеет радиуса действия и измеряет радиацию только в том месте, где он находится.

Палатка карантина: Большая надувная воздухо непроницаемая палатка для содержания больших образцов или индивидуумов, подозреваемых в заражении возможно опасными веществами. Палатка имеет воздушный шлюз для безопасного входа и выхода. Она достаточно большая для удобной работы 4 человек над одним объектом. Палатке требуется 15 минут для полной установки и включает в набор 4 костюма биозащиты. Когда воздух спущен, палатка достаточно мала, чтобы влезть в багажник автомобиля.

((back of an SUV.))

Костюм радиационной защиты: Костюмы рад. защиты - это прочные громоздкие прошитые свинцом костюмы, предназначенные для защиты рабочих от смертельных доз ионизирующей радиации. Костюм полностью фильтруется и герметичен и дает такую же защиту от химикатов и микроорганизмов, как и костюм биозащиты. Дополнительно, свинцовая прослойка и толстый материал защищает от доз радиации и жара, которые бы убили человека в считанные секунды. Толщина и прочность костюма также дает D6+4(7) уровень брони AV. Независимо от силы, ношение радиационного костюма дает среднюю нагрузку.

Банки и инструменты для сбора образцов: Набор небольших плотно закрывающихся баночек для содержания биологических, химических или органических образцов и щипцы, скребки и стеклянные пластинки для их сбора.

Наблюдательное оборудование

Бинокль: Эти устройства существуют в различных формах и размерах. Бинокли могут приближать отдаленные объекты в 25 раз, так объект на расстоянии 500 метров будет виден, как с 20 метров.

Фотокамера: Это профессиональная камера со всеми аксессуарами, включая теле-фото-объективы, штативы, фильтры и вспышки. В то время, как любой может использовать фотокамеру для документирования обстановки, опытный фотограф может отснять элементы, которые могут быть упущены другими наблюдателями. В дополнение к стандартной камере, доступно несколько специализированных моделей, но пользоваться ими сможет лишь опытный фотограф. Это микро (36 кадров), инфракрасная (требует инфракрасную вспышку или другой инфракрасный источник света), подводная (водонепроницаемая), ночная (фото можно делать при любом уровне освещения, неважно насколько темно) и термографическая (объекты видны в различных цветах в зависимости от их теплоты) камеры. Кроме указанных выше, все камеры заряжены пленкой на 50 кадров.

Очки инфракрасные: Это очки позволяют владельцу видеть в инфракрасном спектре вместо нормального визуального спектра. Это позволяет владельцу видеть четкое монохромное изображение окружающих предметов даже в полной темноте, при условии, что у него есть источник инфракрасного света (карманный или налобный фонарик). Инфракрасные очки не ограничивают обычное зрение.

Очки ночного видения: Очки ночного видения работают более похоже на теле-фото-объектив или ружейный оптический прицел, усиливая существующий, хоть и минимальный, свет. Очки позволяют владельцу видеть четко почти в полной темноте при условии, что есть хоть какой-то свет, неважно насколько он тусклый. Очки ограничивают поле зрения, давая штраф -2 ко всем проверкам на внимательность или наблюдательность. Они исчерпывают свою батарею за 12 часов работы.

Магнитофон: Это устройство – магнитофон профессионального качества, который может записывать прямо со встроенного микрофона или любого числа аудиоприемников, вроде жучков, врезок в провода или гарнитуры и направленного микрофона. Магнитофон снаряжен долгоиграющими 24-часовыми катушками аудиопленки для продолжительной слежки.

Телескоп: Это маленький (примерно 1 метр длиной) телескоп полезен для наблюдения с длинной дистанции, предоставляя чистую картинку на расстоянии до 30 миль (20 километров). Телескоп ставится на гиросtabilизированный штатив для чистого и устойчивого наблюдения даже на максимальной дистанции. Он включает в себя встроенный лазерный дальномер, который дает расстояние внутри объектива телескопа.

Видеокамер: Эти большие профессионального качества видеокамеры используются телевизионными командами и операторами, снимающими фильмы. Видеокамера способна выдать продукцию профессионального качества лишь в руках опытного оператора. Камеры нуждаются в видеопленке для записи, но такие камеры способны передавать изображение на приемник в радиусе 1 мили (3/4 км).

Оборудование для выживания

Рюкзак: Простой, водонепроницаемый, с множеством отделений мешок, прикрепленный к металлической раме. В зависимости от размера, они могут вмещать от 25 до 100 кг (от 15 до 75 фунтов) припасов и прочего вспомогательного оборудования.

Маскировочный набор: Это обычный военный маскировочный набор. В него входят ботинки, перчатки, накидка и прочее. Одежда имеет множество карманов для хранения полезного снаряжения. Проверки на скрытность получают бонус +2 при ношении камуфляжного набора, подходящего к данной обстановке. Есть варианты для леса, джунглей, пустыни, арктики и ночной (черная) обстановки.

Альпинистское снаряжение: Включает в все снаряжение, необходимое для восхождения и спуска с отвесных поверхностей, как для гор, так и для городских зданий. Веревки, дюбеля, карабины, молотки, ледорубы и кошки имеются в наборе. Такой набор дает +4 бонус к задачам альпинизма.

Боевая разгрузка: Набивной жилет или портупея с множеством мешочков и карманов. Также, она имеет места подвески оружия, оборудования и припасов.

Компас: Простое устройство, всегда показывает на северный магнитный полюс. Полезно для определения путей к отступлению.

Сигнальная ракетница: Этот маленький пистолет имеет большой ствол и используется для стрельбы яркими осветительными ракетами. Ракеты летят несколько сотен метров в воздухе и освещают зону диаметром 100 метров (прямо под ними) тусклым, сумрачным светом. На места, уже тускло освещаемые или более ярким светом, ракеты не влияют. Когда ракета запускается кем-то, кто не предпринял защитных мер (прикрыл глаза), то он должен пройти простую проверку на ловкость или рефлекторно посмотрит на ракету, временно ослепляясь на время горения ракеты плюс D6 ходов. При попадании ракетой наносится D6x3(9) очков обычного урона; если наносится 10 или больше вреда, то ракета застревает в теле или одежде. Цель также получает ожог от сильного жара на D10(5) очков урона в ход. Ракетница идет в комплекте с 6 зарядами. 12 дополнительных зарядов стоят 30\$.

Фонарик: Большой водонепроницаемый промышленной мощности фонарик с дальностью примерно 50 метров.

Противогаз: Это резиновая маска, которая отфильтровывает ядовитые газы вроде дыма, слезоточивого газа и большинства нервнопаралитических газов. Он защищает глаза, нос и рот (места, наиболее уязвимые для ядовитых газов). Ношение противогаза ограничивает зону обзора носителя, давая штраф -2 ко всем проверкам на внимательность или наблюдательность.

Плоскогубцы-мультиинструмент: Этот обычный, многоцелевой инструмент имеет плоскогубцы, пилу, нож и прочее. Может быть использован, как маленький нож.

Плот надувной: Обычный надувной плот может вместить 4 взрослых людей и имеет в наборе пару весел. Надувные плоты позволяют движение через водные преграды без двигателя.

Веревка: Синтетический, пеньковый или нейлоновый шнур (синтетические нити прочнее и легче, чем натуральная веревка того же размера). Доступна в большом разнообразии цветов и длин. Спуск невозможен без веревки.

Акваланг и подводный костюм: Это герметичное подводное снаряжения для дыхания включает в себя маску, ласты, пояс с грузом, загубник и кислородные баллоны. Кислорода хватает на час под водой.

Спальный мешок: Хорошего качества спальный мешок сделан из композитных материалов и полимеров, складывается до размера ручного пакета. Современный спальный мешок защищает как от холода, так и от жары.

Сухой паек: Эти припасы дают все необходимые питательные вещества, необходимые человеку на один прием пищи. Они имеются с различными вкусами (даже курица карри), но их вкус оставляет желать лучшего. Пакет остается съедобным до двух лет, если упаковка не вскрыта.

Палатка: Доступная во множестве вариантов материала (хлопок, нейлон, полимер или углеволокно), палатка предоставляет примитивное, но надежное убежище против погоды. Стандартная палатка комфортно вмещает двух человек среднего размера, но более большие модели могут вместить больше. Палатки достаточно быстро устанавливаются и могут быть привязаны к земле в случае плохой погоды. В сложенном виде они занимают очень мало места.

Освежитель воды: Освежитель воды используется для производства питьевой воды из любой зараженной, сильно минерализированной или застоявшейся воды. Прибор имеет собственный источник питания, который может работать 2 месяца с легкой нагрузкой и 1 месяц с тяжелой нагрузкой. Источник питания и фильтр заменяются примерно в одно и то же время и стоят 50 и 20\$ соответственно.

Прочее оборудование

Газовый резак: Этот ручной прибор выпускает почти невидимый язык пламени высокой температуры. За определенное время, он может прожечь насквозь практически любое вещество, включая прочнейшие металлы. При применении на живую или мертвую плоть, резак наносит D10 урона каждый ход, но требует удар импровизированным оружием ближнего боя.

Огнетушитель: Этот предмет индустриального размера предназначен для тушения любого типа огня белой пеной. Каждый содержит достаточно пены для тушения достаточно большого источника огня.

Наручники: Это простейшие металлические наручники полицейского качества. Для освобождения от них требуется ключ или выполнение задачи на освобождение. Также возможна сложная проверка на силу со штрафом -5, но в процессе можно получить как минимум D8+4 очков вреда. Зомби самостоятельно освободится за 10 ходов, независимо от полученного вреда.

Набор отмычек: Отмычки – традиционный инструмент слесаря и взломщика. Набор состоит из некоторого количества шпилек и штырей, которые позволят опытному в их использовании человеку открыть почти любой замок. Отмычки завернуты в черную мягкую ткань с прошитыми карманами.

Металлоискатель: Этот ручной прибор гудит, звенит, пищит или подсвечивается, когда какой-либо металлический предмет вносится в поле обнаружения. Он имеет дистанцию лишь в 1 метр и исчерпывает батареи за 6 часов.

Набор инструментов: Все наборы инструментов хранятся в больших, но легко переносимых металлических ящиках. Наборы инструментов позволяют использовать соответствующее ремесло, навык электроники или механики без штрафа.

Таблица оружия ближнего боя

Тип оружия	Урон	Величина нагрузки (EV)	Стоимость	Доступность
Удар рукой	D4(2) x Сила*	-	-	-
Удар ногой	D4(2) x (Сила + 1)*	-	-	-
Маленький нож	D4(2) x (Сила - 1)**	1/1	\$10	C
Большой нож	D4(2) x Сила**	1/1	\$25	C
Короткий меч/огромный нож	D6(3) x Сила**	2/1	\$50	C
Фехтовальная шпага	D6(3) x Сила**	2/1	\$75	U
Широкий меч	D8(4) x Сила**&	4/2	\$150	R
Полуторный меч	D10(5) x Сила**&	4/2	\$200	R
Двуручный меч	D12(6) x (Сила + 1)**@	8/4	\$250	R
Тип оружия	Урон	Величина нагрузки (EV)	Стоимость	Доступность
Рапира (рубящий)	D6(3) x Сила**&	2/1	\$150	U
Рапира (колющий)	D8(4) x Сила**&	2/1	\$150	U
Катана	D10(5) x Сила**&	2/1	\$500	U
Копье	D6(3) x Сила**&	4/2	\$150	R
Копье с разбегу	D8(4) x Сила**&	4/2	\$150	R
Посох (тычок)	D6(3) x Сила	4/2	\$75	U
Посох (рубящий удар)	D8(4) x (Сила + 1)@	4/2	\$75	U
Маленькая булава	D8(4) x Сила	2/1	\$50	R
Булава	D10(5) x Сила&	4/2	\$100	R
Большая булава	D12(6) x (Сила + 1)&	6/3	\$150	R
Топор дровосека	D8(4) x Сила**&	1/1	\$25	C
Боевой топор	(D8+1)(5) x Сила**&	4/2	\$100	R
Двуручный топор	D12(6) x (Сила + 1)**@	6/3	\$200	R
Алебарда	D12(6) x (Сила + 2)**@	10/5	\$250	R
Маленькая дубинка/палка	D6(3) x (Сила - 1)	1/1	-	C
Полицейская дубинка/большая палка	D6(3) x Сила	2/1	\$10	C
Бита/дубина/труба/стул	D8(4) x Сила&	2/1	\$25	C

Бензопила	D10(5) x Сила**&	20/10	\$100	С
«Розочка»	(D4-1)(1) x Сила**	-	-	-

* Наносит урон очкам жизни, если правила урона выносливости не используются.

** Означает колющее/режущее оружие. Урон считается обычным способом, затем вычитается защита брони. Оставшийся проникающий урон удваивается.

& Оружие может быть использовано двумя руками, поднимая эффективную силу персонажа на 1 при подсчете урона. Например, Копье наносит D6(3) x Сила в одной руке и D6(3) x (Сила + 1) в двух руках.

@ Оружие должно использоваться двумя руками. Модификаторы урона уже подсчитаны в формуле.

Топор: Топор - это хорошо знакомый нам предмет, быстро узнаваемый по своему смертоносному лезвию. Он может использоваться, как домашний инструмент и как оружие. Топор дровосека обычно 30 сантиметров (1 фут) длиной. Боевой топор в два раза длиннее, имеет два лезвия, либо шип с обратной стороны лезвия. Двуручный топор имеет два лезвия, держится в двух руках и имеет 1,3 метра в длину (4 фута).

Дубина: Дубина может считаться первым оружием, созданным с целью нанести урон. Больше сказать нечего.

Бензопила: Мощный электрический или бензиновый инструмент, обычно используется для распиливания деревьев и неторопливых зомби. Цепные пилы - опасное, но неудобное оружие.

Алебарды: Это оружие на длинном древке длиной в рост человека, оснащенное лезвием на одном из концов.

Ножи: Удобное оружие с клинком из металлического сплава. Простое режущее оружие, используемое одной рукой. Маленький нож менее 30 см (1 фут) длиной, большой нож до 60 см, а огромный нож свыше 60 см.

Булавы: Булавы делаются из железа или стали. Иногда их набалдашники имеют шипы или грани. Обычная булава примерно 60 см длиной. Странно, но факт, что маленькие булавы короче, а большие длиннее.

Копье: Копье - это деревянный шест с заостренным наконечником на одном из концов. Оно может быть от 1 до 2 метров в длину.

Посох: Длинное двуручное деревянное оружие, примерно от 1 до 2 метров длиной.

Меч: Смысл меча очень прост - это длинное лезвие с рукояткой на одном из концов, используемое для колющих или рубящих атак. Широкий меч - прямое, обоюдоострое оружие около метра длиной. Полторный меч имеет широкое лезвие и может применяться как одной, так и двумя руками. Обычно 1,3 метра в длину. Двуручный меч еще шире и длиннее, должен применяться только двумя руками. Шпага - длинное, заостренное на кончике оружие без лезвия около метра длиной. Рапира длинная и узкая, с заточкой одной стороны, тоже около метра длиной. Катана - слегка искривленное, отлично откованное лезвие около метра длиной.

Таблица оружия дальнего боя

Для всего оружия дальнего боя используются игровые данные. Оружейные эксперты могут более точно менять дальность или заглянуть в дополнение *Пушки и Пули* для более точных данных, в зависимости от оружия. Заметьте, что тип патронов меняет урон.

Оружие	Дальность	Урон	Магазин	Нагрузка (EV)	Цена	Доступ
Метательные камни	3/7/10/13/20	1 x Сила	-	1/1	-	С
Метательные ножи	3/5/8/10/13	D4(2) x (Сила -1)	-	1/1	\$25	С
Короткие луки	5/13/40/65/100	D6(3) x Сила	1	6/3	\$200	С
Длинные/Составные луки	10/30/50/100/200	D8(4) x Сила	1	8/4	\$300	С
Арбалеты	7/40/65/150/250	D10(5) x Сила	1	6/3	\$250	U
Пистолеты						
.22 калибр	3/10/20/60/120	D4 x 2(4)	8-10	1/1	\$200	С
.32 калибр	3/10/20/60/120	D6 x 2(6)	6-9	1/1	\$250	С
.38 калибр	3/10/20/60/120	D6 x 3(9)	6-8	1/1	\$300	С
9 мм	3/10/20/60/120	D6 x 4(12)	10-15	1/1	\$500	С
10 мм	3/10/20/60/120	D6 x 5(15)	10-15	1/1	\$600	С
.45 калибр	3/10/20/60/120	D8 x 4(16)	7-10	2/1	\$750	С
Мощные пистолеты						
.357 магнум	4/15/30/90/180	D8 x 4(16)	6-10	1/1	\$800	С

.44 магнум	4/15/30/90/180	D6 x 6(18)	6-10	2/1	\$900	U
Автоматы**						
9 мм	3/15/30/100/200	D8 x 4(16)	20-40	6/3	\$700	U
Гражданские ружья*						
.22 LR	10/50/150/600/1000	D4 x 4(8)	1-10	8/4	\$500	C
5.56 мм	10/50/150/600/1000	D8 x 6(16)	1-30	10/5	\$600	C
.30-06	10/50/150/600/1000	D8 x 6(24)	1-10	8/4	\$700	C
7.62 мм	10/50/150/600/1000	D8 x 5(20)	1-30	8/4	\$800	C
Дробовики (12 калибр)				8/4	\$500	C
Дробь	10/30/50/75/100	D6 x 5(15)	1-8			
Картечь	10/30/50/100/200	D8 x 6(24)	1-8			
Пуля	5/50/100/200/300	D8 x 5(20)	1-8			
Штурмовые винтовки**						
5.56 мм	10/50/150/600/1000	D8 x 4(16)	20-30	8/4	\$1200	U
7.62 мм	10/50/150/600/1000	D8 x 5(20)	20-30	10/5	\$1500	U
Снайперские винтовки						
7.62 мм	15/75/225/900/1000	D8 x 5(20)	20	10/5	\$1500	U
.50 калибр	15/75/250/1200/5000	D10 x 6(30)	10	28/14	\$1800	R
Пулеметы**						
5.56 мм	10/100/300/1000/3000	D8 x 4(16)	200	22/11#	\$1800	R
7.62 мм	10/150/300/1000/4000	D8 x 5(20)	100	24/12#	\$2000	R
.50 калибр	15/200/400/2000/6000	D10 x 6(30)	100	84/42@	\$4000	R

* Одиночные выстрелы или полуавтоматическая стрельба.

** Может давать залп и вести автоматический огонь.

Величина нагрузки включает сошку (1/1) и патроны (6/3).

@ Величина нагрузки включает треногу (40/20) , делая этот пулемет исключительно стационарным или монтирующимся на транспорт оружием.

Дальность: Эти числа выражаются в метрах и показывают следующие дальности: в упор, короткую, среднюю, длинную и сверхдальнюю. Расстояния даны в верхних пределах: все, что меньше предела считается лежащим в этой дальности, все свыше предела идет на следующий уровень дальности. Заметьте, что пули могут лететь некоторое расстояние и после сверхдальней дистанции и все еще быть смертельными, но шанс попадания их в назначенную цель практически нулевой.

Урон: Число показывает повреждения от наиболее распространенного вида боеприпасов.

Магазин: Емкость магазина показывает, как много пуль содержится в полностью заряженном оружии. Но тут есть множество вариантов. Практически к любому данному калибру, например, есть ружья однозарядные затворные, либо «переломки», либо полуавтоматические с обоймой в 30 патронов. Революеры имеют 5-6 пуль, в то время, как полуавтоматические могут нести 15-17 зарядов (недавние американские законы, запрещающие магазины емкостью свыше 10 патронов действуют, но легко обходятся). Данный разброс меняется от самых маленьких магазинов до максимально доступных на рынке.

Оружие второй мировой.

Нижеследующее оружие было обычным во вторую мировую войну. Для упрощения, данные для гранат того времени и современных те же самые.

Пистолет Кольт: Этот пистолет американских офицеров использует ту же дальность, урон и нагрузку, что и современный пистолет .45 калибра. Магазин 7 пуль.

Пистолет Люггер: Этот пистолет немецких офицеров использует ту же дальность, урон и нагрузку, что и современный пистолет 9 мм. Магазин 8 пуль.

Карабин М1: Это ружье американского офицера использовало короткий патрон .30 калибра с меньшей пробивной силой и дальностью, чем у Гаранда. Используйте урон от 9 мм пули. Дальность 10/30/60/200/1000, нагрузка 6/3 и 15 или 30 (в 1945 году) емкость магазина.

М1 Гаранд: Это ружье американского солдата было полуавтоматическое и использовало ту же дальность, урон и нагрузку, что и гражданское ружье калибра .30-06. Магазин 8 пуль.

Винтовка Маузера: Это ружье немецкого солдата было затворного действия и использовало ту же дальность, урон и нагрузку, что и гражданское ружье калибра 7.62. Магазин 5 пуль.

Пулемет .30 калибра: Это американское тяжелое оружие монтировалось на треноге и имело команду из 3-х человек (стрелок, перезарядчик и наводчик). Дальность 10/150/300/2000/6000, урон D8 x 6(24), магазин 240, нагрузка 30/15 (пулемет), 30/15 (тренога).

Пулемет MG42: Это немецкое тяжелое оружие использует те же данные, что и американский прототип.

Гранаты и взрывчатка

Взрывать зомби издали - это, наверное, лучший способ с ними бороться. Но находка столь смертоносного оружия может быть проблемой, в зависимости от сеттинга. Ниже обсуждаются гранаты и минометы.

Гранаты

Обычные гранаты активируются и метаются, взрываясь при ударе или после прогорания запала. Они бывают наступательного и оборонительного типа. Наступательные гранаты обычно несут меньший заряд, чем оборонительные. Оборонительные гранаты предназначены для использования солдатами в окопах или других фортификациях; их радиус взрыва часто больше расстояния, на которое их можно метнуть, так что метатели бросают гранаты и ныряют за укрытие. Наступательные гранаты часто применяются пехотой, которая находится на достаточно открытом месте; они имеют меньший радиус взрыва, так что атакующих солдат не зацепит взрывом при продвижении к цели. Гранаты используют задачу на силу и навык метания (сферы). Больше трех успехов означает удар гранаты об выбранную цель (в нулевой точке). Три уровня успехов доставляют гранату в нулевую точку цели, но не значат удар об нее. Два уровня успеха наносят урон общего эффекта, и один уровень успеха дает лишь урон максимальной дальности. Если задача или проверка провалена, то граната падает настолько далеко от цели, что не наносит никакого урона. При этом она может приземлиться достаточно близко к другой цели и нанести урон ей - все на решении Мастера. 40 мм гранаты запускаются из оружия и взрываются при контакте. Оружие имеется в двух основных видах. Первый вид - однозарядная пусковая установка, которая должна переломиться, как дробовик, для перезарядки. Второй вид присоединяется под стволом штурмовой винтовки. Оба вида имеют одну и ту же дальность, емкость магазина и стоимость. Все гранатометы имеют минимальную безопасную дальность стрельбы в 30 метров; при стрельбе на дистанцию ближе этого расстояния, стреляющий рискует попасть в радиус взрыва. Запускаемые гранаты используют задачу на ловкость и огнестрельное оружие (гранатомет). Правила разлета ручных гранат применяются также.

Минометы

Минометы состоят из трубы, треноги и снарядов. Труба нацеливается регулировкой треноги. Затем снаряд бросается в трубу, взлетает высоко в воздух, чтобы упасть на цель. Различия в дальностях не влияют на выстрел миномета; считайте все дистанции средними. Все минометы имеют минимальную дальность 100 метров. По причинам безопасности, трубу нельзя поднимать выше, иначе стреляющий рискует накрыть взрывом сам себя. Минометы стреляют при помощи внимательности и навыка огнестрельного оружия (миномет). Правила разлета ручных гранат применяются также.

Таблица взрывчатого оружия

Оружие	Дальность	Магазин	Нагрузка EV	Стоимость	Доступность
Метательная граната	3/7/10/13/20	1	1/1	\$100	R
Гранатомет	30/50/100/200/350	1	4/1	\$600	R
60 мм миномет	100 - 3500	1	40/2	\$5000	R

Таблица зон эффектов взрывчатого оружия

Эти зоны выражены радиусом в метрах.

Оружие	Нулевая точка	Общий эффект	Максимальная дальность
Наступательная граната	1	3	5
Оборонительная граната	2	6	10
40 мм граната	2	6	10
Снаряд миномета	3	8	15

Таблица урона взрывчатого оружия

Каждое оружие имеет три числа урона, каждое из которых соответствует своей зоне поражения. Если бомба, снаряд или граната взрывается при ударе о цель, то этой цели наносится удвоенный урон нулевой точки.

Оружие	Нулевая точка	Общий эффект	Максимальная дальность
Наступательная граната	D6 x 8(24)	D6 x 6(16)	D6 x 2(3)
Оборонительная граната	D6 x 10(30)	D6 x 8(24)	D6 x 3(9)
40 мм граната	D6 x 12(36)	D6 x 10(30)	D6 x 4(12)
Снаряд миномета	D8 x 10(40)	D8 x 8(32)	D8 x 4(16)

Зажигательное оружие

Зажигательное оружие наносит огненные и тепловые повреждения. Оно существует во множестве видов, от фосфорных гранат до напалмовых бомб. Но лишь единицы этого оружия действительно доступны. Среди всех сеттингов этой книги, только коктейли Молотова и огнеметы могут встретиться на деле.

Коктейль Молотова: Эта самодельная бомба состоит из бутылки или другой бьющейся емкости, заполненной бензином и заткнутой тряпичным фитилем. При поджигании и броске, емкость бьется, разбрызгивая горящую жидкость в зоне диаметром 3 метра. Коктейли Молотова могут бросаться на расстояния, схожие с метательной гранатой. Каждый, на кого попала горящая жидкость, получает D4(2) очков урона в ход. Любой, кто был в нулевой точке, когда бомба взорвалась, охвачен огнем и получает D6(3) очков урона в ход. Коктейли Молотова используют силу и метание (сферы) для броска.

Огнемет: Это оружие состоит из пушки размером с ружье, присоединенной к одному или более баков с зажигательным гелем. Гель выбрасывается из ствола и вспыхивает, создавая струю пламени. Горящая жидкость разбрызгивается, течет и воспламеняет любые горючие жидкости. Огнемет бьет на дистанцию 30/40/50/60/65 для современных образцов и 10/20/30/40/50 для огнеметов времен второй мировой. Оружие имеет величину нагрузки 50/25 и автоматически дает среднюю нагрузку.

Гель можно выпускать залпами, но не более трех в ход (каждый считается отдельным действием). Если залп горящего геля попадает в человека, то он получает D6(3) очка урона каждый ход. Гель также можно распылять на одну или больше целей на средней дистанции или меньшей, продолжительно зажимая гашетку. Это выпускает D6 залпов в ход; каждый уровень успеха в ловкости и огнестрельном оружии (огнемет) означает то, что один залп попал в цель (стрелок решает, как много попаданий приходится на каждую цель на данной дальности). Те, кого охватил пылающий гель (зацеплен 3 или больше залпами) получает D6 x 2(6) очков урона каждый ход. Горящий гель очень тяжело потушить. Каждый баллон содержит 10 залпов.

Огнеметчики очень уязвимы. Те, кто целятся в баллоны колющим/режущим/пулевым оружием, терпят штраф -2 на атаку и должны пробить величину брони (AV) 6. Но пробивание почти всегда гарантирует взрыв.

Бросайте D10, и только на 1 и 2 носитель остается в безопасности. Взрыв резервуаров охватывает носителя языками пламени и бьет по всем на расстоянии 5 метров залпом. Громоздкий защитный костюм (EV25/12; автоматически дает легкую нагрузку) доступен солдатам в настоящее время и снижает урон от горящего геля до 1 очка в ход. Американские солдаты не экипируются огнеметами, но солдаты других стран могут.

Таблица натальной брони

Ткань и кожа дают некоторую защиту против оружия ближнего боя, но почти бесполезны против огнестрельного оружия. Современные пуленепробиваемые жилеты и защита конечностей делаются из кевлара и композитных материалов. Броня класса I, IIa, и II тяжелые, но гибкие и могут быть скрыты под одеждой. Класс III и IIIa толще, тяжелее и более похожие на пластик, могут быть спрятаны лишь под мешковатой или свободной одеждой. Класс IV больше похож на кирасу или латные поножи для ног. Броня класса IV теоретически способна остановить бронебойные пули калибра .308.

Боевые подразделения американской армии носят броню торса класса IV и шлем класса III. Штурмовые отряды спецназа и ФБР имеют броню торса класса III или IV, шлемы и защиту конечностей. Стоимость, данная ниже, для жилетов. Удвойте цену для торса или защиты конечностей.

Тип брони	Величина брони	Нагрузка EV	Стоимость	Доступность
Набивная/стеганая тканая броня	D4 - 1(1)	1/1	\$200	U
Кожаная куртка	D4(2)	2/1	\$200	C
Кожаная броня	D6 + 1(4)	10/5@	-	R*
Кольчуга	D6 + 6(9)	40/20#	-	R*

Пластинчатая броня и кольчуга	(D8 x 2) + 8(16)	50/25%	-	R*
Латы	D8 x 3 + 8(20)	70/35&	-	R*
Кожаный шлем	D6 + 1(4)	2/1	-	R*
Металлический шлем	(D8 x 2) + 8(16)	8/4	-	R*
Броня класса I	D6 + 7(10)	4/2	\$300	C
Броня класса IIa	(D6 x 2) + 9(15)	8/2	\$425	U
Броня класса II	(D6 x 2) + 14(20)	8/4@	\$475	U
Броня класса IIIa	(D8 x 2) + 17(25)	10/5#	\$525	R~
Броня класса III	(D8 x 3) + 18(30)	12/6#	\$650	R~
Броня класса IV	(D8 x 5) + 20(41)	16/8#	\$800	R~
Баллистический щит	(D8 x 2) + 17(25)	8/4	\$100	U~
Шлем	броня типа I-IV	2/1	\$100	U~

@ Независимо от EV, этот предмет дает легкую нагрузку персонажу при ношении.

Независимо от EV, этот предмет дает среднюю нагрузку персонажу при ношении.

% Независимо от EV, этот предмет дает тяжелую нагрузку персонажу при ношении.

& Независимо от EV, этот предмет дает очень тяжелую нагрузку персонажу при ношении.

* Кроме обществ исторических реконструкторов, эту броню очень трудно найти в современных сеттингах.

Мастера могут решить, что она доступна лишь в древних сеттингах, типа *Dead at 1000* (см. стр.196).

Архаичные и мягкие брони (ткань и кожа) не предусматривают задержку пуль с высокой энергией. Для такой брони, делите AV на 2 при попадании обычных пуль и на 3 при использовании бронебойных пуль. Не удваивайте AV при попадании полых пуль.

~ Гражданским лицам будет затруднительно достать что-либо тяжелее жилета класса IIIa (все, что выше этого уровня, трудно скрыть и власти будут несомненно интересоваться людьми, приобретающими тяжелую боевую броню).

Транспорт

В данных различных сеттингах и временных периодах, большое количество и разнообразие транспорта может участвовать в игре. Основные данные для некоторых из этих транспортных средств даны здесь.

Объяснения по этим данным можно найти в главе 3: 101 враг (стр.115).

Велосипед

Вес: 30/15

Скорость: 20/12

Ускорение: Сила x 2

Дальность: *

Крепость: 1

Управляемость: 6

Запас прочности DC: 20

Величина брони AV: 0

Точность: -

Стоимость: \$300

Доступность: C

* Дальность основывается на физ. подготовке велосипедиста. 1 очко выносливости теряется каждые 10 минут обычной езды. Это количество может меняться в зависимости от местности, погоды и прочего. Тяжелая езда на максимальной скорости тратит D4(2) очков выносливости в ход.

Седан

Вес: 2500

Скорость: 130/65

Ускорение: 30

Дальность: 550

Крепость: 2

Управляемость: 4

Запас прочности DC: 45

Величина брони AV: 2-5

Точность: -

Стоимость: \$25,000

Доступность: C

Мотоцикл

Вес: 500

Скорость: 160/70

Ускорение: 45

Дальность: 225

Крепость: 1

Управляемость: 5

Запас прочности DC: 33

Величина брони AV: 2

Точность: -

Стоимость: \$10,000

Доступность: C

Пикап

Вес: 3500

Скорость: 110/65

Ускорение: 25

Дальность: 450

Крепость: 3

Управляемость: 3

Запас прочности DC: 51

Величина брони AV: 2-5

Точность: -

Стоимость: \$20,000

Доступность: C

18-колесный грузовик

Вес: 20,000

Скорость: 90/60

Ускорение: 15

Дальность: 350

Крепость: 4

Управляемость: 2

Запас прочности DC: 150

Величина брони AV: 4-6

Точность: -

Стоимость: \$40,000

Доступность: U

Джип

Вес: 2000

Скорость: 70/50

Ускорение: 20

Дальность: 320

Крепость: 4

Управляемость: 3

Запас прочности DC: 70

Величина брони AV: 2

Точность: -

Стоимость: \$15,000

Доступность: U

Военный грузовик (фургон и половина)

Вес: 12,000

Скорость: 60/40

Ускорение: 15

Дальность: 350

Крепость: 4

Управляемость: 2

Запас прочности DC: 170

Величина брони AV: 6-8

Точность: -

Стоимость: -

Доступность: U

Автобус

Вес: 25,000

Скорость: 90/60

Ускорение: 15

Дальность: 400

Крепость: 4

Управляемость: 2

Запас прочности DC: 150

Величина брони AV: 4-6

Точность: -

Стоимость: \$50,000

Доступность: U

Микроавтобус

Вес: 4500

Скорость: 110/65

Ускорение: 20

Дальность: 450

Крепость: 2

Управляемость: 2

Запас прочности DC: 57

Величина брони AV: 2-5

Точность: -

Стоимость: \$30,000

Доступность: C

Бронетранспортер

Вес: 25,000

Скорость: 45/30

Ускорение: 15

Дальность: 320

Крепость: 5

Управляемость: 2

Запас прочности DC: 300

Величина брони AV: 75+D10x2(85)

Точность: -

Стоимость: -

Доступность: R

Вооружение: пулемет .50 калибра

Вертолет Хьюи

Вес: 5000

Скорость: 130/90

Ускорение: 40
Дальность: 250
Крепость: 4
Управляемость: 4
Запас прочности DC: 100
Величина брони AV: 5
Точность: -
Стоимость: -
Доступность: R
Вооружение: пулемет .50 калибра

Военный Хаммер

Вес: 6000
Скорость: 80/50
Ускорение: 15
Дальность: 320
Крепость: 5
Управляемость: 3
Запас прочности DC: 110
Величина брони AV: 4
Точность: -
Стоимость: -
Доступность: U
Вооружение: пулемет .50 калибра
дальность: 125, урон: D8x5(20), боезапас: 100.

Для *Dead at 1000* простейшие способы передвижения были пешком, на лодке и на коне. Примеры лошадей даны ниже.

Ездовая лошадь

Сила 4-6 Ловкость 3-5 Телосложение 2-4 Интеллект 0-1(животное) Внимательность 3-4 Сила воли 2-5
Очки жизни: ((Сила + Телосложение) x 5) +15
Скорость: ((Ловкость + Телосложение) x 2) +15
Атака: D8(4) x Сила
Навыки: Рукопашная 2; Наблюдательность 3

Боевая лошадь

Сила 6-9 Ловкость 3-5 Телосложение 4-6 Интеллект 0-1(животное) Внимательность 3-4 Сила воли 2-5
Очки жизни: ((Сила + Телосложение) x 5) +20
Скорость: ((Ловкость + Телосложение) x 2) +20
Атака: D10(5) x (Сила+1)
Навыки: Рукопашная 4; Наблюдательность 3

Глава 5. Анатомия зомби

Вступление

Не все зомби создаются равными. На самом деле, зомби - это общий термин вроде вампира или оборотня: он может описать множество различных монстров, которые все попадают в одну общую категорию ходячих мертвецов. Кроме того факта, что все они когда-то умерли, есть множество способов, которыми живые мертвецы могут себя объявить. Эта глава попытается отсортировать множество различных Аспектов зомби и дать игровые характеристики этим объектам. Это позволит Мастерам создавать своих собственных зомби с нуля (или на шесть футов глубже нуля, если вам так удобнее).

Процесс прост. Аспекты зомби делятся на некоторое число категорий, начиная от способа их убийства, того, как они кормятся до особых сил, которыми они могут владеть. Прочтите каждую секцию и выберите Аспект, который более подходит вашей нежити. Сложите их вместе и зомби уже готов терроризировать окрестности, туристов и членов команды игроков.

Для любителей чисел, каждый Аспект имеет число Силы ему назначенное (что-то вроде очков создания персонажа). Чем выше число, тем сильнее Аспект (и сильнее конечный зомби). Это позволит Мастерам судить о силе их ходячей нежити. В грубом подсчете, персонаж игрока может справиться с некоторым числом зомби с уровнем силы, равным очкам, потраченным на создание персонажа. Также, для вечернего веселья, два или больше игроков с командами зомби могут сражаться до второй смерти (особенно подходит к сеттингу Закат Зомби Лордов, стр.206). Дайте каждому игроку определенное количество очков на создание зомби, и да начнется мозгоедство!

Основы

Простейший зомби не покоритель мира. Он полагается на количества, а не на талант. Интеллект -2 означает что зомби не умеет говорить, пользоваться инструментами, решать проблемы и не имеет долгосрочной памяти. Его получеловеческий интеллект позволяет ему курсировать по местности, искать еду и вставать после падения. Они имеют очки смерти (DP), но это то же самое, что и очки жизни для персонажей. Наконец, зомби не беспокоятся об усталости, в отличие от персонажей.

Дополнительные черты расписаны далее в этой главе. Можно предпринять другие решения для увеличения мощи зомби.

Простейший зомби

Сила 2 Ловкость 1 Телосложение 2 Интеллект -2 Внимательность 1 Сила воли 2

Очки смерти: 26 Очки выносливости: - Скорость 2 Эссенция: 6

Навыки: рукопашная 2

Атака: укусы D4 x 2(4) режущий

Слабое место: все

Перемещение: медленное и спокойное

Сила: среднестатистический мертвец

Чувства: как у мертвого

Насыщение: ежедневное, вся плоть должна быть съедена

Интеллект: тупой, как дрова

Распространение любви: только мертвые

Мощь: 5

Записки плоти

Как это уже хорошо вам известно, зомби получают урон не так, как обычные люди. Если чего-то особенного не случилось, они не страдают от шока, боли или кровотечения. Оторванные конечности, обезглавливание и переломы - обычное дело для зомби. При битве с ними применяются следующие правила.

Места попадания

Часто важно знать, куда персонаж попал по зомби. Для тех, у кого одна слабая точка, например мозг, знать место попадания важно для выживания персонажа. Если важно знать, куда было попадание, то применяется

диаграмма мест попадания. Конечно, большинство не будет полагаться на удачу. Если персонаж знает слабое место зомби, то он может целенаправленно атаковать эту зону, применяя соответствующий модификатор к броску навыка (см. слабое место, стр.148)

Диаграмма мест попадания

Голова/шея: 1

Правая рука/запястье/кисть: 2

Левая рука/запястье/кисть: 2

Торс: 4-6

Правая нога/колени/стопа: 7-8

Левая нога/колени/стопа: 9-10

Эффекты урона

Теперь переходим к интересной части - уничтожение шатающихся монстров. Сначала подсчитывается обычный урон. Затем применяются множители типа атаки (огонь, химикаты и прочее). Заметьте, что эти множители возникают из слабостей зомби (см. стр.148); обычные модификаторы, вроде типа боеприпасов, рубящей атаки и прочего, не используются (если не указано обратное в сеттинге данного мира). Наконец, эффект урона может меняться от того, куда пришелся урон.

Голова: Если мозг зомби - это его слабое место, то ему наносится обычный урон, вычитаемый из его очков смерти DP. Если суммарный ущерб превосходит запас очков смерти зомби, то он падает и остается лежать. Если мозг не является слабым местом, то урон игнорируется. 20 очков смерти, снятые одним ударом или пулей, обезглавливают зомби. Заметьте, что это не дает никакого ущерба функциональности (хотя и убирает любую возможность атаки укусом).

Руки: Урон игнорируется, кроме тех случаев, когда 15 очков смерти списываются за один удар или пулю. Если это произошло, то рука отрывается. Зомби, утратившие обе руки, не могут бить и драть когтями, также получая штраф -2 на все атаки укусом. Их ловкость рук также исчезает. Если, конечно, она ранее была.

Ноги: Урон игнорируется, кроме тех случаев, когда 15 очков смерти списываются за один удар или пулю. Если это произошло, то нога отрывается. Зомби, потерявший одну ногу, теряет также половину своей скорости и получает штраф -2 на все атаки. Зомби без обеих ног может ползать со скоростью 1 и получает -4 на все атаки.

Торс: Если сердце или позвоночник являются слабым местом и специально атакуются, то наносятся обычные повреждения. Если суммарный урон превысит очки смерти зомби, то он падает и гибнет. Иначе, попадания в корпус не имеют эффекта. 20 очков смерти, снятые одним ударом или пулей, сбивают зомби с ног. Подъем на ноги займет один ход, но больше ничего страшного не случится (кроме ущерба внешности, но она и так была до атаки не очень).

Прочий ущерб

Крушащий, рубящий и пронзающий урон не единственный способ уничтожить зомби. Поджигание, кислотные ванны и шинкование также эффективны, если проделана тщательная работа. Любой не пулевой и не оружейный урон, который суммарно снял 100 очков смерти, полностью уничтожает зомби. Любой нож, меч или другое рубящее оружие, которое суммарно нанесло зомби 200 очков урона, шинкует его настолько, что монстр останавливается. Помните, что рубящий урон для зомби не получает модификаторов.

Слабое место

Основная характеристика опасности зомби для живых - это его прочность. Обычно, зомби можно остановить, лишь повредив его мозг либо пулей, либо другой пронзающей атакой. Конечно, есть множество других приемов, как сделать зомби и опасными, и непредсказуемыми.

Если более одной слабой точки положительного уровня выбрано, то дополнительные слабые точки после первой будут вычитать один уровень мощи. Например, если сердце и позвоночник выбраны слабыми точками, сердце стоит +7, и позвоночник становится -1 (итого +6).

Все (Мощь: 0)

Любая атака, которая наносит вред живым, вредит и зомби. Зона попадания несущественна. Все зоны получают вред, пока не зомби не упадет мертвым. Просто идите и бейте их.

Ничего (Мощь: +10)

Может быть и так, что зомби не будет иметь слабых мест. Какая бы сила его не оживила, она оживила каждый его кусочек. Это значит, что каждая клетка монстра живет сама по себе. Отрубите голову, и тело будет ходить само по себе. Даже отрубленная голова будет кусаться, если доберется достаточно близко. Отрубленные конечности будут ползать сами по себе, отчаянно ища жертву. Уничтожение подобного зомби потребует либо нарезки его на столь мелкие куски, что они смогут нанести вреда, либо сожжения его в пепел. Большой бак кислоты тоже подойдет, если таковой найдется. Очки смерти в этом случае неприменимы (см. прочий ущерб, стр.147).

Мозг (Мощь: +6)

Классическое слабое место, которое никогда не выйдет из моды. Даже после смерти мозг остается центром сознания или его подобия. Урон мозгу означает, что мертвец больше не может отправлять сигналы, говорящие телу, что делать. Технически, если кто-то захочет приделать к старому оживленному телу новую голову, то оно будет работать, но это звучит ужасно и неприятно. При атаке идет штраф -5 при прицеливании в голову. Очки смерти находятся в голове и эффекты, меньшие, чем полное уничтожение прочих частей, не дадут эффекта на функциональность зомби. Очки смерти равны 15.

Сердце (Мощь: +7)

Что действительно заставляет зомби идти? Сердце ответственно за подачу оставшейся крови к конечностям и голове. В таком случае, кол в сердце отлично сработает, хотя несколько пуль могут проделать тот же трюк быстрее и проще. -6 при прицеливании в сердце и другой урон, кроме разрушения других частей, не даст эффекта. Очки смерти 15.

Позвоночник (Мощь: +5)

Позвоночник поддерживает все тело вместе. Даже если остальное умерло, нейроны все еще говорят мышцам, что и когда делать, чтобы добраться до вкусной живой плоти. Потеряв голову, но тело пойдет. Все это работает на инстинктах, в конце концов. Но перебейте позвоночник и внезапно нейроны перестанут посылать сигналы. Это проще сказать, чем сделать. Лезвие лопаты хорошо работает при ударе в поясницу, но это возможно, если зомби в это время неподвижен. Также, достаточное количество пуль, выпущенных в нужное место, могут это сделать. Проблема не упрощается тем фактом, что лучший путь к позвоночнику находится со спины зомби и в большинстве случаев они не будут в этом помогать. -4 чтоб попасть в позвоночник сзади, -5 чтоб попасть спереди. Очки смерти находятся в позвоночнике и прочий урон, кроме полного уничтожения остального тела, не даст эффекта на функциональность. Очки смерти равны 15.

Огонь (Мощь: -5)

Смерть сушит кожу и ни один увлажнитель в этом не поможет. Некоторые зомби особенно уязвимы к огненным атакам. Немного бензина или напалма и они вспыхнут, как бенгальские огни. Но тот факт, что они горят быстрее обычного человека, не значит, что они немедленно погибнут. Также, в то время, пока горящий человек обычно бежит в панике или катается по земле, зомби едва ли замечают огонь, пожирающий их плоть. Они продолжают идти. Это значит, что все равно несколько минут горящий зомби ходит и может поджечь другие предметы, как и персонажи. Удвойте урон от огненных атак.

Химикаты (Мощь: Варьируется)

Кислота работает хорошо на большинстве зомби, по крайней мере, если доступны ее достаточные количества. Но выглядит мерзко, когда зомби превращается в слизь. Некоторые зомби особенно подвержены действию определенных видов химикатов. Мастера Вуду имеют порошки и настои для вытягивания жизни из зомби. Некоторые нейротоксины могут эффективно парализовать зомби (и кто сможет назвать отличия парализованного зомби от трупа?). В некоторых случаях, простое соприкосновение плоти зомби и химиката может дать результат. В других случаях, их надо вводить внутрь. Удвойте урон от химических атак или наносите D8(4), если химикат, обычно, не наносит вреда. Точные химикаты и методы доставки должны быть указаны. Мощь от -1 до -10 меняется в зависимости от их разрушительности, доступности и сложности метода доставки.

Благословленные вещи (Мощь: Варьируется)

Есть некоторые виды зомби, которые восстали чисто по религиозным причинам. В таком случае, единственный способ их остановить - это что-то, благословленное богом или другой высшей силой. Например, кошерные пули могут повредить зомби, как они бы повредили живое существо, а святая вода

работает как кислота. Зомби, подверженные этим методам, обычно имеют трудности при атаке тех, кто имеет великую веру, при уничтожении церквей и обычно опасаются священных мест. С другой стороны, иногда они этого не боятся. Удвойте урон от благословленных вещей. Точный предмет, процесс благословления и метод доставки должен быть выбран. Мощность: от -1 до -10, в зависимости от точного типа предмета, процесса благословления и сложности метода доставки.

Перемещение

Одна из первых вещей, на которые каждый обращает внимание (кроме того, как он велик или пытается ли он вас убить) это то, как зомби двигается. В своем большинстве, зомби медлительны. Они шатаются по местности медленно, перетаскивая себя с места на место. Главная причина этого – то, что им не хватает гибкости суставов. Попробуйте ходить, не сгибая ноги в коленях, лодыжках или тазе (попробуйте, никто не смотрит) – вот на что похожа походка зомби. Не все зомби имеют недостаток гибкости. Некоторые двигаются как люди, а другие – даже лучше. Сначала выберите одну из трех базовых скоростей. Затем выберите любой специальный тип перемещения.

Медленный и спокойный (Мощь: 0)

Эти традиционные мертвяки не могут бегать и даже ходят со скоростью, значительно меньшей обычной человеческой. С другой стороны, они, как и все зомби, не ведают усталости. Ловкость 1; Скорость 2.

Как при жизни (Мощь: +3)

Зомби имеет такую же базовую подвижность, как и живой человек. Обычно это сопровождается скрипом и треском из мертвых суставов и костей зомби, но мертвецу на это, видимо, плевать, так что и вас это не должно беспокоить. Даже, несмотря на то, что эти зомби могут ходить, как человек, они все еще не могут хорошо бегать. Обычный зомби имеет не лучшее чувство равновесия, и бег опрокинет их достаточно быстро. Зомби может идти быстро, обычно в половину скорости среднего прогулочного шага живых. Ловкость 2; Скорость 4.

Быстрый мертвяк (Мощь: +10)

Эти зомби могут передвигаться быстрее и лучше, чем обычные люди. Это делает их достаточно опасными. Быстрые мертвяки часто выглядят странно для живых, потому что их передвижения ненормальны. Они беспорядочно размахивают руками и двигаются, словно у них резиновые ленты вместо конечностей. Их бег похож на движения наживки, которой трясут на крючке. Это звучит смешно, но на деле не очень, когда несколько подобных зомби приближаются к вам. Ловкость 3; Скорость 18.

Специальные виды перемещения

Закапывание (Мощь: +3)

Большинство зомби начинают свою не-жизнь похороненными на шести футах в глубину. Это естественно, что некоторые из них развили в себе талант двигаться как кроты (или черви, что кормятся на их мертвой плоти). Зомби имеют способность ползать под землей на большие дистанции. Это не самый быстрый способ передвижения – обычно не более пары футов в минуту и только через песок и землю (но не камень). Они могут стать настоящим шоком для живых, когда прорываются наружу через доски пола или стену подвала.

Прыгучесть (Мощь: +3)

Единицы зомби владеют высшей техникой полета, но про это никто не слышал. Зомби могут, на самом деле, прыгать высоко в высоту и далеко в длину. Это лягушкоподобное движение используется главным образом для атаки жертвы или преодоления препятствий. Это результат оживленной мускулатуры более высокой скорости. Подготовка к прыжку может быть долгой, если прыгун – медленный зомби. Но как только он оказывается в воздухе, законы физики берут вверх и он двигается быстро и далеко. Может перепрыгивать преграды до 2 метров в высоту. Может прыгать до 4 метров в длину.

Рывок (Мощь: +3)

Зомби шатаются в своей нежизни без спешки и торопливости. Все может поменяться, когда он оказывается рядом с вкусной живой человеческой плотью. В таком случае, его инстинкты берут верх, и монстр оказывается способен на резкое увеличение скорости. Как кот, охотящийся на свою жертву, зомби двигается с обычной скоростью, пока не окажется на дистанции рывка. Затем они, как вспышка, бросаются вперед (до 3

метров в секунду, в среднем), быстро, как кот. Это часто застаёт живых врасплох, но если они выжили после подобной внезапной атаки, то врядли они допустят ту же ошибку снова. +2 к инициативе в ближнем бою.

Водоплавающие (Мощь: +2)

Большинство зомби не дружат с водой. Они либо беспомощно плавают на поверхности, либо тонут как камни и вязнут в иле. Однако, среди них есть те, кто справляются с водными глубинами. Эти зомби либо медленно плывут, либо, поскольку им не надо дышать, идут по дну. Эта способность позволяет им оба способа перемещения. Поэтому, в отличие от некоторых живых мертвецов, они не попадают в ловушку, не в силах выбраться из глубокого пруда или бассейна. Дает навык плавания 2. Подводная скорость 3.

Карабкающие (Мощь: +2)

Есть общепринятое правило, что зомби не умеют лазать. Во-первых, они обычно думают в двух измерениях (еда и больше еды) и второе, что карабкающие требуют большей координации и ловкости, чем обычно имеет зомби. В нашем случае, зомби может лазать по причине комбинации повышенной ловкости и силы мертвеца. Зомби может перемещаться по поверхностям, которые вызвали бы некоторое затруднение даже у опытных скалолазов, просто не беспокоясь о боли и используя свою силу для погружения рук в почти любую поверхность, по которой ему надо лезть. Таким образом, зомби может легко лезть по поверхностям, вроде заборов из проволоочной сетки, деревянным препятствиям и даже по стенам некоторых домов и зданий. Они не могут лазить по вертикальным бетонным стенам, стеклянным стенам небоскребов или другой очень прочной поверхности. Дает навык альпинизма 2. Скорость лазания - 1 метр в ход.

Сила

Теперь, когда зомби можно уничтожить, и он может перемещаться, время решить, насколько он силен. Смерть делает смешные вещи с людьми, особенно в тех случаях, когда труп оживает и пытается убивать живых. В одних случаях, оживление оставляет их опустошенными, лишь тенью прошлой физической силы. В других, ничего не меняется, а порой, они становятся гораздо сильнее, чем были ранее.

В этой секции, сначала выберите уровень силы. Затем можно использовать любые из специальных силовых способностей для дальнейшего усиления зомби.

80-тифунтовый слабак (Мощь: -3)

Смерть ничего не оставила, истребив эти неприглядные фунты мышц. К сожалению, как все мы знаем, мышцы пропадают гораздо быстрее жира. Зомби подобного низкого калибра становятся слабее среднего человека, когда оживление вступает в силу. Но, эти слабые зомби часто быстрее других и имеют специальные способности для компенсации недостаточной силы. Либо они приходят в очень больших компаниях. Самое важное - большие количества. Сила 1.

Средний мертвый Джо (Мощь: 0)

Эти мертвецы ожили с мышечными волокнами обычного Джо (или Джейн). Ничего особого, но и не ниже среднего. Сила 2.

Силен как бык (Мощь: +5)

Зомби ожил с большим продвижением по части силы. Хотя зомби и сильнее среднего, но он все еще в человеческих пределах, хотя бы по части силы. Сила 4.

Чудовищная сила (Мощь: +10)

Оживление сделало зомби чем-то особым, чем-то, способным ломать камни об голову, пробивать стены и сгибать железные прутья. Зомби с подобной способностью выиграет всемирное соревнование по армрестлингу, даже не вспотев. Сила 7.

Специальные способности силы

Устойчивость к повреждениям (Мощь: +5)

Смерть сделала плоть и кости зомби более устойчивыми к урону. Их кожа стала крепка, как бычья, мышцы тверды, как вулканизированная резина. Даже кости стали прочнее, почти как камни. Это делает убийство

зомби гораздо более тяжелым, даже тех, у кого мозг - слабое место. Все оружие, кроме огня и химикатов, наносит половину вреда.

Устойчивость к огню (Мощь: +1/+3)

Быть погребенным рядом с заброшенной асбестовой фабрикой имеет свои плюсы. Какова бы не была причина, зомби теперь стал устойчивее к огню во всех его многих формах. Зомби получает половину (+1) или не получает вовсе (+3) вреда от огня. Зомби, взявшие огонь своей уязвимостью, не могут брать данную черту.

Железная хватка (Мощь: +1)

Когда зомби схватит что-то одной из своих рук, то ничто не заставит его отпустить схваченное. Разбить захват силой практически невозможно, независимо от того, какие крутые приемы айкидо используются. Единственный способ заставить зомби отпустить - одним махом отрезать все пальцы. Даже если рука будет отрезана от тела, то она все равно будет держать. Конечно, зомби может отпустить жертву в любое время, но такое нечасто встречается, когда в его руках вкусный кусочек плоти. Сила для хватки равна 10.

Когти (Мощь: +8)

Люди, сами по себе, не прирожденные машины для убийства. Они не имеют настоящего встроенного оружия для убийства жертв. Некоторые зомби после оживления развили более мощные формы средств для разрушения, обычно в форме когтей. Иногда когти это просто твердые ногти восставшего мертвеца. Более часто зомби сжевывают плоть с кончиков пальцев, обнажая около дюйма кости. Эти костяные кончики становятся необычайно острыми и способны продираться сквозь плоть, бычью кожу и даже через тонкие листы металла (вроде автомобильной крыши). При ударе в ближнем бою, модификатора к попаданию нет. Бронебойное режущее повреждение D6(3) x Сила.

Зубы (Мощь: +4)

Конечно, если бы зомби могли говорить, они звали бы их клыками, потому что так звучит страшнее, но на деле это обычные человеческие жевалки с некоторыми изменениями. Главное, что стоит отметить, это то, что сила челюстей значительно возросла. Как результат, укус зомби имеет те же преимущества, что и специальная способность Железная хватка (укусить что-то ненамного сложнее, чем ухватить). Укус зомби также наносит дополнительный урон, когда завязает в цели. Он продолжает наносить урон каждый ход, пока зомби не съест всю плоть или его как-либо не отделят (газовая горелка хорошо подходит). -3 к попаданию в ближнем бою. Урон равен 6 в ход.

Объятия смерти (Мощь: +8)

Он идет вперед с вытянутыми руками. Неделю назад он был любим. Но затем он утонул по ужасной оплошности во время зимней рыбалки. Он все еще не потерял своей привязанности. Все, что он хочет теперь это объятия ... смерти.

Зомби необходимо обхватить цель обоими руками, но как только это произошло, нет никакой возможности вырваться. Зомби заключает добычу в медвежий захват и начинает выдавливать из нее жизнь. Оба, обычно, падают на землю, поскольку зомби даже обвивает цель ногами, нанося урон каждый раунд, пока что-либо его не остановит. Даже если зомби уничтожен, он все еще держит жертву (но более не сдавливает). Лучше разорвать захват, пока не пришел следующий враг. -2 к попаданию в рукопашной атаке для установления захвата. Сила во время объятия равна 10. Урон от объятия равен D4(2) x 10 в ход.

Чувства

Хорошо, теперь зомби могут ходить, могут быть уничтожены и могут выбить дурь из людей, но как им найти людей? Ну, пара лет или даже месяцев в могиле могут внести беспорядок в органы зрения, особенно, если туда заберутся личинки. Но, по некоторым причинам, зомби все еще сохраняют достаточно хорошую способность находить источники пищи. Сначала необходимо решить, на каком уровне функционируют основные чувства зомби. Затем добавить дополнительные специальные чувства, чтоб сделать его еще смертоноснее.

Как мертвый (Мощь: 0)

Несколько дней/месяцев/лет под землей не сделало чудес с чувствами зомби. Они значительно ниже человеческого стандарта. Зомби может видеть лишь размытые формы, движущиеся вокруг - лишь очертания

человеческой фигуры, например. Их обоняние и осязание пропали полностью, а слух достаточно слаб. Обычно, зомби будет преследовать все, что движется без особого различия. Даже так, он не будет атаковать других зомби. Зомби всегда узнает брата-нежить. Внимательность 1.

Как живой (Мощь: +1)

Этот зомби вернулся с внимательностью среднего человека. Чтобы лучше тебя слышать, дорогая! Есть один недостаток - так как зомби сохранил свое осязание, то он также может чувствовать боль. Хотя атаки по не жизненно важным частям тела не наносят реального урона, ощущение все равно остается. Как результат, зомби временно отвлекается при получении значительного урона. Он не может действовать в течение хода после потери 10 и выше очков смерти, снятых за одну атаку. Внимательность 2.

Как ястреб (Мощь: +2)

Процесс оживления закончился лучше среднего и зомби получил все чувства выше среднего уровня человека. Опять же, зомби чувствует боль (см. Как живой). С положительной стороны, его зрение достаточно хорошо, чтобы увидеть, кто именно стреляет, и произвести соответствующую месть. Внимательность 3.

Как ничто ранее увиденное (Мощь: +10)

Смерть дала зомби совокупность чувств, невозможное в природе. Зомби имеет глаза, как линзы телескопа и слух, как у жучков ФБР. Сложно чему-либо укрыться от его внимания, особенно, если оно живое и дышит. На деле, он может слышать дыхание с сотни метров. Эти необычайно внимательные зомби становятся смертоносными охотниками, но чувствуют боль (см. Как живой). Внимательность 7.

Специальные способности чувств

Рентгеновское зрение (Мощь: Внимательность x 2)

Зомби имеет способность видеть сквозь стены, деревья и все, что менее метра толщиной, за исключением свинца. На деле зомби, возможно, видит мир подобным способом все время - череда полупрозрачных объектов, некоторые из которых двигаются и выглядят особенно вкусно. Дистанция равна 10 раз Внимательность в метрах.

Чувство жизни (Мощь: Внимательность x 2)

Эти зомби всегда знают, откуда придет их следующая еда - возможно, она прямо за углом. Будучи мертвым, ходячий труп получил способность чувствовать присутствие живых существ на определенном расстоянии, неважно какие препятствия лежат между ним и ходячим ужином. Конечно, чувствовать живое - не значит, что зомби может до него добраться. Зомби простые существа, несмотря на это, и если они найдут ближайший источник еды, то они предпочитают находиться как можно ближе к нему. Поэтому, укрываться в старом амбаре не лучшая идея. Зомби не могут попасть внутрь (в данный момент), но они будут продолжать собираться снаружи, ожидая, когда вы выйдете. Они знают, что еда внутри и они голодны. Дистанция равна 10 раз Внимательность в метрах.

Выслеживание по нюху (Мощь: Внимательность)

Как хорошо дрессированная гончая, зомби имеет чутье на плоть человека. Даже если чувства зомби обычно ужасны, то при вынюхивании жертвы, ничто не остановит ожившее чудовище. Он может идти по запахам живых существ, которым не более 24 часов. Как любая гончая, он теряет запах, если цель прошла по воде - даже если это ручей, но зомби может почуять запах на другом берегу. Зомби обычно следуют по следу пока не найдут что-то, что можно съесть. Как только зомби встретит потенциальную жертву, он часто бездумно идет по данному запаху, пока не найдет жертву снова. Внимательность умножается на 2 для целей вынюхивания (минимум 4).

Инфракрасное зрение (Мощь: Внимательность x 2)

Нет, зомби эльфы и зомби дворфы не единственные, кто оживает с инфракрасным зрением. Эти зомби наводятся на тепло, выделяемое живыми существами, как самонаводящаяся ракета. На деле, большинство зомби с этой способностью может отличить живого от мертвого лишь по тепловому следу. Это позволяет им охотиться и день и ночь, но может вызвать некоторые проблемы в достаточно жаркий день, когда даже тела зомби нагреваются до 98 градусов по Фаренгейту. Также, зомби отвлекаются источниками сильного тепла. Дистанция равна 10 раз Внимательность в метрах.

Насыщение

Помните, что смерть не всегда останавливает позывы голода. Зомби все еще охотятся на что-то, чтобы заполнить их атрофировавшиеся желудки или просто удовлетворить детскую потребность держать что-то во рту. Большинство оживших мертвецов действительно нуждаются в источнике энергии для того, чтобы продолжать двигаться. Точная природа этого источника энергии в первую очередь зависит от причины, по которой они восстали из мертвых. Какова бы не была причина, зомби надо есть, если они хотят не-прожить долгую и продуктивную не-жизнь.

Надо кушать

Первый шаг в этом аспекте это выбор того, как часто зомби надо есть. Что именно они потребляют, обсудим позже.

Ежедневно (Мощь: 0)

Каждому надо три хороших еды в день чтобы быть полным жизни, и эти зомби не исключение. Им не надо есть до отвала, но они должны каждый день поглощать как минимум 10 унций того, что они поймают. После дня без еды зомби начинает терять силу. За каждый день голодовки, зомби теряет одну четверть его изначального уровня силы (округляйте значение при использовании атрибута) до минимально нуля. Как только сила падает ниже единицы, существо очень ослабевает и может лишь медленно ползать. Нехватка еды не убьет зомби, но сделает его неспособным делать что-либо, кроме лежания на земле и мычания слова «Мозгиииии...».

Периодически (Мощь: +2)

Зомби может обходиться до трех дней без еды, но на четвертый день ему надо поглотить как минимум 16 унций его предпочитаемой еды. Ему не надо съедать 16 унций за раз, но это надо делать как минимум в каждый трехдневный период. Каждый день после этого зомби начинает страдать от потери силы (см. Ежедневно).

Еженедельно (Мощь: +4)

Зомби может продолжать двигаться даже с малым количеством пищи. Раз в неделю ему надо неплохо поесть как минимум 24 унции или он начнет страдать от истощения (см. Ежедневно).

Кому нужна эта еда? (Мощь: +8)

Эти редкие зомби не нуждаются в пище. Они просто убивают для развлечения. Часто эти зомби питаются чем-то в окружающей среде, вроде солнечного света или больших количеств радиации. Стоит зомби оторвать от его казалось бы бесконечного источника оживляющей энергии, он будет терять свою силу, как если бы он голодал (см. Ежедневно).

Меню

Есть одна общая вещь, которая связывает почти всех зомби - им надо питаться живыми. Это часть целого космического цикла, сущности зверя и прочее. Различные зомби имеют предпочтения к различным частям живых людей, некоторые из которых легче достать, чем другие.

Вся плоть должна быть съедена (Мощь: 0)

Многие зомби не очень-то разборчивы - они примут любой мясной кусочек живой плоти, в который они смогут запустить зубы. Эта диета подходит для зомби, которым надо много есть.

Мозгиииии... (Мощь: -3)

Это классическая примета зомби; живые мертвецы любят нежный вкус человеческих мозгов. Часто это все, о чем они могут думать, повторяя это слово снова и снова. Сложная часть - открывание черепа, так что лишь зомби с высокой силой, либо со способностью применять инструменты, обычно имеют мозги своим главным источником питательных веществ.

Сладкие булочки (Мощь: -3)

Большинству они известны, как органы. Возьмите определенный человеческий орган, который любят зомби, и они буквально вопьются в него. Ливер всегда популярен, но одной почки всегда недостаточно для удовлетворения голодного зомби. Далее идет сердце, особо любимое сентиментальными живыми мертвецами.

Кровь (Мощь: -2)

Она теперь не только для вампиров. Зомби надо пить свежую человеческую кровь для того, чтобы продолжать двигаться. В отличие от некоторых изящных кровопийц, которые берут мало крови и оставляют жертву живой, зомби предпочитают разрывать кожу и получать так много, сколько они смогут, и так быстро, как только они смогут. Просто для дальнейшей заметки, чем больше дыры в жертве, тем больше крови доступно для голодных оживших мертвецов.

Поглотитель душ (Мощь: +5)

Для большинства сверхъестественно ориентированных зомби, плоть живых не пойдет. Их голод требует чего-то большего: бессмертной человеческой души. Поглощение душ живых обычно требует некоторого вида физической атаки. Примеры включают в себя длительный кровавый поцелуй, разрывание горла или просто выдавливание жизни из жертвы. Каков бы не был метод добычи, он невероятно болезненный и может оставить жертв спокойными, спокойными и мертвыми (конечно, пока она не восстанет вновь). Зомби высасывает очки Эссенции, равные его удвоенной силе воли, но поглощает (и получает пользу) лишь от половины их (остаток теряется). Каждое поглощено очко Эссенции равно одной унции насыщения для правил голодания.

Интеллект

Не важно что ему нужно есть, как он двигается, что они видит или как он силен, есть один фактор, управляющий всеми действиями зомби - это его интеллект (или его отсутствие). Некоторые зомби - чисто существа инстинкта, бродящие кругом, кормящиеся и движущиеся к ближайшей цели. Другие сохраняют остатки их прежнего интеллекта. Часто эти интеллектуальные способности остаются кусками - они могут говорить, но не помнят, как водить автомобиль. Одна вещь, которая делает зомби возможными для сопротивления людей это то, что они очень, очень тупые. На деле, большинство зомби находятся в категории «никто из них не слишком умный». Зомби умнее среднего уроды должны строиться медленно, часть мощи мозга за частью.

Тупой, как бревно (Мощь: 0)

Это основной интеллект зомби. Они определяют что-то живое и пытается его убить, вот и все. Он не может открывать двери или карабкаться через препятствия достаточно хорошо, или делать что-то большее, чем ходить по прямой линии и ронять предметы по пути. Зомби имеет интеллект -2, независимо от того, как умен он был в жизни и не может использовать язык или инструменты.

Язык (Мощь: +1)

Зомби все еще может говорить, хотя это не назовешь приятным звуком. Далее, они может понимать то, что говорят другие, зомби или люди. Конечно, его речевые способности ограничены по сравнению с тем, что он имел при жизни. Говорящие зомби могут кооперироваться один с другим и даже заключать сделки с живыми. Далее, они могут читать и понимать опасности слов вроде «огнеопасно» и «взрывоопасно». Как минимум, они могут взять телефон и вызвать скорую помощь. Добавьте язык (местный) 5.

Использование инструментов (Мощь +3 за уровень)

Есть три уровня этой интеллектуальной способности. Использование инструментов это комбинация интеллекта и ручной ловкости. Даже если зомби достаточно умен, чтобы разговаривать, необязательно он будет уметь водить автомобиль, поскольку он не сможет заставить свое тело делать подобную работу. На уровне 1, зомби может использовать простейшие инструменты, вроде дубинок, дверных ручек, оружия ближнего боя и подобные вещи, которые не требуют слишком многих раздумий. На уровне 2, зомби может оперировать машинами, которые требуют небольших раздумий, вроде телефонов, электрических выключателей и огнестрельного оружия. На уровне 3, зомби может использовать сложные машины, требующие одновременного использования нескольких вещей, вроде вождения автомобиля или пользования компьютером. Любой уровень также дает Интеллект 1.

Животная сообразительность (Мощь: +2/+4)

Это зомби способны решать некоторые задачи и учиться на опыте. На низшем уровне (Мощь +2), зомби получает интеллект 0 и умеет использовать более точный путь, чтобы отрезать жертве пути к отступлению, лежать в засаде и избегать вредоносных атак. На высшем уровне (Мощь +4), Интеллект зомби становится равным 1, но он действует лишь как умное животное. Он может открывать двери толчком, поднимать предметы без хватания их или оставлять грубые ловушки, чтобы поймать жертву. Эти способности могут включать в себя примитивное общение и командную работу, но ничего свыше способностей достаточно умного животного. Использование инструментов любого типа недопустимо.

Командная работа (Мощь: +4)

Некоторые зомби могут общаться друг с другом при помощи какой-то телепатии. Они всегда знают, как работать в группе, надо ли пробить дверь, объединив усилия, или окружить несколько бедных людей и приближаться для убийства. Эта природная способность к командной работе не требует вербальной коммуникации между зомби. Дистанция коммуникации - 20 метров.

Долговременная память (Мощь: +5)

Живые мертвецы с этой способностью учатся на своих и чужих ошибках. Так, если они видят, что их товарищи атакуют людей через какой-то дверной проем и в большинстве им отстреливают головы, то они попытаются найти другой более безопасный путь, чтобы получить вкусное хорошо вооруженное лакомство. Подобно, они могут помнить, где спрячутся люди, уйти и найти дубину для того, чтобы проломить дверь. Зомби с этой способностью гораздо проще дрессируются, так как они помнят данные им инструкции и знают, что если они сделают сказанное, то получают награду (наказание не работает на зомби хорошо, потому что большинство их не чувствует боли). Эта способность требуется для получения навыков из жизни (каждый подобный уровень навыка добавляется к уровню мощи). Зомби получают интеллект 2 для целей памяти (но не языка).

Решение проблем (Мощь: +15)

Зомби способен к продвинутому мышлению, когда он пытается добраться до следующей жертвы. Например, он может понять, что мертвый охранник почты имеет ключ для открытия двери, за которой спрячутся три вкусных человека. Или что-то более простое, вроде передвижения коробки к окну, чтобы забраться повыше, выбить стекло и забраться внутрь. Большинство зомби, даже использующих инструменты, не думают наперед, предпочитая двигаться (ментально и физически) по прямой линии. Зомби получают интеллект 2 лишь для решения проблем (не для языка или памяти). Включает в себя бесплатно 3 уровень использования инструментов и позволяет увеличить интеллект до уровня, бывшего при жизни (каждый уровень добавляется к уровню мощи).

Распространение любви

Откуда я появился, мамочка?

Ну, дорогой, сначала тебя укусил папочка и затем ты умер...

Хотя большинство зомби начинают свою не-жизнь в могиле, когда мир начинает заполняться зомби, обычно не требуется многого, чтобы создать больше зомби. Точный способ, которым старые зомби создают новых, различается. Выберите или измените один из нижеследующих (вариации могут быть найдены в Главе 6: Миры в Аду), или добавьте еще один, подходящий вашей кампании.

Только мертвые (Мощь: -2)

Зомби должен убить своих жертв, чтобы они вернулись к жизни «членом клуба». Любой, убитый зомби, восстает через пару часов. Конечно, если жертва падает добычей толпы зомби, ищущих свежего мяса, то может ничего не остаться, чему оживать. Однако, большинство зомби прекращают есть, как только человек умирает, так что обычно лишь несколько килограммов мяса пропадают, что недостаточно, чтобы действительно сыграть какую-либо роль.

Один укус и ты на крючке (Мощь: +2)

Зомби требуется лишь раз укусить живого и начнется цепная реакция. Процесс обычно занимает день или около того, чтобы окончательно устояться, так что в течение этого времени опытный исследователь-доктор может остановить процесс при должном лечении. В любом случае, укушенный превращается из живого сразу в неживого, без падения и умирания.

Захоронение тела (Мощь: -2)

Иногда не зомби оживляет тело, а нечто-то особенное в почве или воздухе. Для того, чтобы восстать вновь, тело должно быть закопано под землей или храниться в каком-то контейнере, либо покрываться каким-то химикатом. Зомби, созданные таким путем имеют прирожденный инстинкт хоронить своих жертв или, так или иначе, подготавливать их тела, таким образом, постоянно увеличивая поголовье нежити. Восстание из неглубокой могилы или пробуждение после бальзамирования обычно занимает от 6 до 12 часов, но иногда это происходит гораздо быстрее.

Специальные способности зомби

Теперь, когда множество основных аспектов зомби определены, разрушительная сила существа может быть улучшена некоторым количеством специальных способностей. Обычно, это специальные атаки какого-либо вида. Некоторые из этих сил могут даже не присутствовать у всех зомби, кроме нескольких счастливых, которые доставят членам команды дополнительные трудности.

Кислотная кровь (Мощь: Варьируется)

Кровь зомби заставит вампира носить пломбы. Она высоко коррозионная и прожжет через любой биологический материал и некоторые металлы. Зомби сам по себе не может применять свою кровь атакующим путем, но это опасно для всех, кто осмелится драться с ним в ближнем бою. Достаточно странно, но плоть зомби невосприимчива к кислотной крови, даже после убийства зомби. Борцы с нежитью, ищущие себе защитную одежду, могут решить облачиться в плоть своих врагов для усиленной, но пугающей защиты. Кислота наносит обычный урон в ход, равный удвоенной мощи этой способности.

Гнездо (Мощь: Варьируется)

Хотя большинство зомби имеют личинок и червей, живущих в их телах, эти зомби развили особые симбиотические отношения с некоторыми из этих паразитов. Кормление неживой плотью превратило насекомых в своего рода зомби. Они работают в паре с нежитью, которая дает им прибежище, выбегая и атакуя все, что достаточно близко подойдет (расстояние ближнего боя) к существу. Они могут быть кусачими муравьями, жалящими шершнями, грызущими жуками и даже смертельными пауками. Чем бы они не были, они, несомненно, наведут ужас на человека, когда они выскочат первый раз. Существа наносят обычный урон в ход, равный уровню мощи данной особенности (они игнорируют броню).

Плевок (Мощь: Варьируется)

Зомби может выплевывать некоторый вид ядовитой жидкости. Часто это смесь слюны, бальзамирующей жидкости и других неопределимых внутренних жидкостей. Субстанция заставляет кожу живого человека чесаться и жечь, более похоже на тяжелый случай ядовитого плюща или ожога медузы. Настоящая угроза от этой плюющей атаки в том, что зомби может попасть в лицо и токсин попадет в глаза. Ощущение жжения ослепит жертву на D4(2) часа, если она не сможет как-либо смыть жидкость с глаз множеством проточной воды. Дальность равна половине телосложения в метрах. Плевок наносит нормальное повреждение в ход, равное половине мощи данной силы (броня игнорируется, если метаются в лицо).

Зараженный труп (Мощь: +3)

Трупы известны своей нечистоплотной природой. Зомби с этой способностью переносят некоторые грозные заболевания, вроде бубонной чумы или вируса Эбола (хотя это может быть что-то обычное, вроде сильного гриппа). Любой контакт с одним из этих зомби несет в себе риск заражения болезнью, даже если зомби не попадет по человеку. На деле, болезнь часто становится более смертельным убийцей, чем сам зомби. Правила по болезням обсуждались в Главе 3: 101 враг (стр. 108).

Извергать пламя (Мощь: Варьируется)

Через хитроумный химический процесс, который следует из производства метана разлагающимся телом, зомби способен открыть свой рот и выпустить короткий язык пламени, вроде тех, что выпускают пожиратели огня на карнавалах и фестивалях эпохи Ренессанса по всему миру. Зомби может это делать раз в 6 часов и часто делает это неконтролируемо, хотя он сбережет огненную отрыжку для живых, если они будут проходить мимо. Что еще хуже, пламя кормится метаном, запах которого может быть ослабляющим, даже

если пламя промахнется. Дальность равна телосложению в метрах. Атака требует проверку противостояния ловкости и внимательности зомби и уворота и ловкости цели (или сложной проверки на ловкость). Пламя наносит обычный урон в ход, равный уровню мощи этой способности.

Отравляющее зловоние (Мощь: +5)

Ни один труп не пахнет хорошо, но эти зомби воняют так, что слышно на небесах. На деле, вонь так сильна, что любой, кто подойдет ближе, чем на 2 метра к гниющему чудовищу, практически сразу охватывается зловонием. Живые начинают неконтролируемо блевать и могут даже потерять сознание, если вдыхают запах слишком долго. Ближайшие персонажи должны пройти сложную проверку на телосложении или упасть без сознания, либо как-то иначе стать беспомощными.

Отделяемые части тела (Мощь: Варьируется, но как минимум +10)

Зомби имеет причудливую способность отделять части своего тела и давать им действовать отдельно. Самый частый пример этой силы - отделение кисти руки и дать ей ползать, как Нечто в поисках жертвы. Зомби имеет полный контроль над отделенными частями тела и может даже чувствовать то же, что и они (обычно, лишь на ощупь). Зомби, использующие инструменты, могут использовать эту способность для того, чтобы прокрадываться руками в дыры или окна и открывать дверь изнутри ползущей штукой. Другие метают свои руки, как оружие и вцепляются ими в шеи жертв, которые пытаются убежать. Конечно, зомби может отделять любую часть тела, включая в себя внутренние органы. Так, маленькие кишки становятся ожившими змеями-удавами и подобное. Возможные варианты использования бесконечны. Особенности этой способности, включая любой особый урон, остаются на решение Мастера.

Взрывной характер (Мощь: +2/+5)

Когда этот зомби вновь становится мертвым (когда перестает двигаться), он делает это громко... на самом деле. как только очки смерти зомби заканчиваются, куски его тела, хотя бы те, что остались, разлетаются в разные стороны с громким и грязным взрывом. На низшем уровне (Мощь +2), куски разлетаются в 4-хметровом радиусе. Это не наносит урона тем, кто попал в радиус взрыва, но заставляет сделать проверку на страх со штрафом -4 (по крайней мере, в первую наблюдаемую дюжину (или около того) раз). На высшем уровне (мощь +5), летящие ошметки наносят D6(3) очков урона всем в радиусе взрыва и проверку на страх тем, кто это видел.

Регенерация (Мощь: +2/+5)

Эти зомби имеют специальную способность восстанавливаться от нанесенного им урона. Это не значит, что большие дыры или частично утерянные конечности восстанавливаются. Это шторка, которая дает зомби реальный визуальный облик. Эта регенеративная способность ограничена очками смерти, урон которым, в конечном счете, вынудит зомби прекратить перемещаться и есть. Низший уровень (Мощь +2), дает регенерацию в 1 очко смерти в минуту. Высший уровень (Мощь +5) дает регенерацию в 1 очко смерти в ход.

Атлет

Выживший

Сила 5	Ловкость 4	Телосложение 4	Личность Теперь клише стало как ожог. Черт, я слышал про это, как шутку в комедиях положений. Дело в том, если вы серьезно - я подразумеваю, что вы действительно серьезно отнесетесь к этому - вы действительно чувствуете ожог. Ваше тело отплачивает вам за то, что толком нет еды, пива или удовольствий. Конечно, теперь намного тяжелее придерживаться расписания. Мы всегда двигаемся, всегда ищем пищу, боеприпасы и безопасное убежище. Таким образом, у меня есть правило, каждую ночь, независимо от того где мы делаем лагерь, я делаю полный набор приготовлений прежде, чем я поем или засну. Другие думают, что я чокнулся. В ту минуту, когда они могут ослабить свое внимание, они пьянствуют и жрут как свиньи. Они говорят мне расслабиться, что мир изменился, и все мы должны измениться вместе с ним. Нет больше супермоделей и баров одиночек, есть лишь группы раненных, грязных, испуганных людей, пытающихся прожить очередной день. Как я считаю - это куча пораженческого пагубного дерьма. Все наладится снова, я знаю, и уверен в этом так же, как я уверен в том, что за хрустом №146, следует хруст №147. Цитата "Удар по голове! Придурок терпит неудачу! Толпа сходит с ума! Он машет снова и снова! Ближе, вы, хромые заблеванные уроды!"
Интеллект 2	Внимательность 3	Сила Воли 2	
Очки жизни 52	Очки Выносливости 38		
Скорость 16	Эссенция 20		
Качества/Недостатки			
Привлекательность 2 (2) Харизма 1 (1) Быстрая реакция (2) Добрая удача 3 (3) Крепкий орешек 2 (2) Ресурсы 1 (2) Ситуационная готовность (2) Статус 1 (1)			
Умения			
Рукопашный бой 3 Альпинизм 2 Уворот 3 Вождение (легковой автомобиль) 2 Огнестрельное оружие (дробовики) 2 Оружие ближнего боя (хоккейные палки) 2 Запугивание 2 Бег (рывок) 2 Обольщение 1 Спорт (баскетбол) 3 Спорт (футбол) 3 Спорт (лакросс) 3 Плавание 1 Подъем тяжестей 1			
Снаряжение			
Бинокль, пикап, клюшка для лакросса			

Байкер				
Выживший				
Сила 6		Ловкость 2	Телосложение 3	Личность
Интеллект 2		Внимательность 2	Сила Воли 3	
Очки жизни 58		Очки Выносливости 41		
Скорость 10		Эссенция 18		
Качества/Недостатки				
Контакты (Байкерская банда) 3				
Контакты (Скупщик краденого) 2				
Крепкий орешек 4 (4)				
Стальные нервы (3)				
Статус (Вожак банды) 3 (3)				
Умения				
Рукопашный бой 4				
Жульничество 2				
Взрывные работы 1				
Уворот 2				
Вожделение (мотоцикл) 4				
Вожделение (грузовик) 2				
Азартные игры 1				
Огнестрельное оружие (пистолеты) 3				
Огнестрельное оружие (дробовики) 2				
Оружие ближнего боя (дубинки) 2				
Оружие ближнего боя (ножи) 3				
Запугивание 2				
Механик 1				
Знание улиц 2				
Подъем тяжестей 2				
Снаряжение				
Газовый резак, нож, кожаная куртка, мотоцикл, спальный мешок, дробовик, набор инструментов.				

Я люблю это, это - гребаный дикий запад снова и снова. Жизнь пошла к черту, и только сильные, сердитые и жесткие остаются стоя. Черт, Вы можете жить как король здесь, если у вас есть яйца и голова. Это - я, царь горы - по крайней мере, всех гор неподалеку.

Я забрал своего коня, свой дробовик, свою девочку, и своих мальчиков. В чем еще я нуждаюсь? Стрижка, идиотская работа, отнимающая девять пятых моей жизни? Я так не думаю. Я на дороге, ветер в моих волосах. Эй, теперь нет законов о шлеме, верно? Я продолжаю говорить Вам, жизнь не столь плоха, как показывают нытики из новостей.

Зомби? Они - проблема, только если вы медлительны или тупы. Иначе, они держат вас на стреме. Я думаю, что они только удостоверяются, что выживет самые достойные. Единственные люди, которых сожрут эти медленные ублюдки, являются неспособными выжить неудачниками среднего класса и они были уже мертвы... они только не знали об этом.

Цитата

"Хорошо, у нас есть все, что надо. Оставьте остальных ублюдкам. Седлайте мотоциклы и езжайте, парни. Завтра мы будем в Мемфисе."

Массовик-затейник				
Выживший				
Сила 2		Ловкость 5	Телосложение 3	Личность
Интеллект 3		Внимательность 3	Сила Воли 4	Хорошо, давайте перейдем сразу к делу. Я симпатичная, гибкая, и имею убойное чувство моды. Половина мальчиков хочет меня; другая половина слишком боится, чтобы спросить. Это прекрасно - так все и должно быть, верно? Вы угадали. Так, я встречалась с Шоном Леманом, капитаном команды по лакроссу. Я знаю, вы говорите "Эй! Город Противоречий!" со мной, являющейся главной футбольной болельщицей, но он походил на лучший выбор, потому что он шел в государственный университет штата на полную стипендию на факультет археологии или архитектуры или типа того, за что высоко платят. Затем Бабушка вернулась из мертвых - в ночь школьного бала по Божьей воле. Я имею в виду, что она была мертва ... уже десять лет. Она что, не могла подождать день или два? Так, она идет, убивает моих друзей и разрывает горло Шону и брызжет кровью на все мое убийственное платье для школьного бала. Я взбесилась и смогла выбраться, но теперь, похоже, зомби повсюду. Я тусуюсь с бывшим морским пехотинцем, который не так дружен со своими чувствами... но он присматривает за мной. Теперь, мы играем в "Сбежавшего преступника, и дочь тюремщика."
Очки жизни 36		Очки Выносливости 32		
Скорость 16		Эссенция 32		
Качества/Недостатки				
Артистический талант (танцы) (3) Привлекательность 4 (4) Быстрая реакция (2) Крепкий орешек 2 (2) Ресурсы 2 (4) Статус 1 (0)				
Умения				
Акробатика 3 Актерское мастерство 2 Прихорашивание 2 Рукопашный бой 2 Танцы 3 Уворот 2 Вожделение (легковой автомобиль) 2 Огнестрельное оружие (пистолеты) 2 Переговоры 2 Оружие ближнего боя (полицейская дубинка) 2 Наблюдательность 2 Бег (рывок) 1 Обольщение 3 Пение 2 Треп 2 Знание улиц 1 Плавание 1				
Снаряжение				
Полицейская дубинка, сотовый телефон, камера, джип.				

Детектив

Норм

Сила 2	Ловкость 2	Телосложение 3	Личность
Интеллект 2	Внимательность 3	Сила Воли 2	
Очки жизни 36	Очки Выносливости 26		
Скорость 10	Эссенция 14		
Качества/Недостатки			
Зависимость (алкоголь) (-1) Зависимость (табак) (-2) Контакты (полиция) 3 (3) Крепкий орешек 2 (2) Стальные нервы (3)			Единственная причина того, что я стал частным детективом, была в том, что я потерял свою полицейскую работу. Теперь, не понимайте это превратно здесь, я не был уволен, потому что я сломался или потому что я сходил с ума. Видите этот звездообразный шрам на моей руке? Когда я возвращался домой поздно вечером, моя кобура соскользнула с плеча и... проклятая штукавина выстрелила и испортила мою руку. Глупо, но это правда.
Умения			
Рукопашный бой 2 Бюрократия 1 Компьютеры 1 Вождение (легковой автомобиль) 2 Электронное наблюдение 2 Первая помощь 1 Огнестрельное оружие (пистолеты) 2 Огнестрельное оружие (дробовики) 1 Гуманитарные науки (Уголовное право) 2 Запугивание 2 Наблюдательность 2 Допрос 3 Исследование/расследование 3 Скрытность 2 Знание улиц 2 Наблюдение 3			
Снаряжение			
Пистолет, бензопила			
			Быть частным детективом не похоже на то, что быть полицейским. Я люблю идти на место преступления и пытаться выяснить то, что случилось. Будучи частным детективом, все, что вы делаете, сводится к гадкой работе шпиона, вроде отслеживания лживых супругов, имеющих интим на стороне. Эта работа быстро становится скучной. Дело в том, что в настоящее время, я снова собираюсь заниматься настоящим расследованием.
			Контакты с нашими вонючими мертвыми друзьями напрягают местные и национальные власти до предела. Частные детективы вроде меня внезапно стали важны снова. Вы хотите узнать, кто украл ваши вещи? Вы хотите узнать, кто убил вашего сына? Тогда я тот, кто вам нужен. Да, я знаю, что когда-нибудь за мое разнюхивание кто-нибудь соберется убить меня, но оно стоит того, чтобы вновь почувствовать себя полицейским. В мире, где мертвые превосходят численностью живых десять к одному, хорошо чувствовать себя живым.
			Цитата
			"У дамы были ноги, которые не будут ходить, они продолжали дергаться, как мертвая рыба. Я вновь завел бензопилу и распилил эту сучью зомби на мелкие куски."

Хакер

Норм

Сила 2		Ловкость 2		Телосложение 2		Личность	
Интеллект 4		Внимательность 2		Сила Воли 2		Тема: Проект Ромеро Путь: <скрыт> От: "Эйс" ace@university.edu Телеконференция: alt.conspiracy.zombies.menace Я взломал Пентагон, только потому, что я услышал, что они прячут у себя гигабайты порно. Я думал, это - Пентагон, а значит они имеют кое-что сладкое - не слишком скромное, но и не слишком гадкое. Сделанное со вкусом, если Вы понимаете, что я имею ввиду. Так или иначе, я нашел файл названный «Проект Ромеро». Это слишком меня заинтриговало, чтобы просто отказаться. Кроме того, я знал Лауру Ромеро в колледже, и она была очень горяченькая. Клянусь, я провел часы, пытаясь взломать тот файл, но никакого толка. Конечно, это только заставило меня хотеть взломать это еще больше. Вы знаете, как это бывает. Никакая долбанная часть кода не остановит меня. Тогда мой жесткий диск полетел. Ничего страшного, ведь мы говорим здесь о Windows, правильно? Неправильно. Я перезагружал и видел, что машина эффективно уничтожила все - от папки Temp до Bios. Самый чертовский вирус, который я когда-либо видел. Очень внушительно. Поскольку я переустановил свою OS (и затем повторно переустанавливал - настолько это было внушительно), то файл запустился. Джордж Ромеро - парень, снимающий кино про зомби. Таким образом я думаю, что все эти зомби были созданы военными. Черт, это все могло быть полевыми испытаниями! Я узнаю больше и <конец файла>	
Очки жизни 26		Очки Выносливости 23					
Скорость 8		Эссенция 14					
Качества/Недостатки							
Привлекательность -1 (-1) Контакты (хакеры) 2 (2) Множество личностей 2 (2) Ресурсы 1 (2)							
Умения						Цитата "Железо, программное обеспечение, ерунда! Настоящая ошибка двухтысячного года - это плотоядные выродки!"	
Бюрократия 1 Жульничество 2 Компьютерный взлом 3 Компьютерное программирование 3 Компьютеры 3 Уворот 1 Вождение (легковой автомобиль) 2 Электроника 4 Огнестрельное оружие (пистолеты) 2 Наблюдательность 2 Исследование/расследование 3 Наука (математика) 3 Знание улиц 2							
Снаряжение							
Пистолет, ноутбук							

Репортер				
Норм				
Сила 2		Ловкость 2	Телосложение 2	Личность
Интеллект 2		Внимательность 2	Сила Воли 3	Есть угол человеческого интереса - ЗОМБИ СЪЕЛИ МОЮ ДОЧЬ! - который всегда нравится толпе читателей Ридерз дайджест. Есть угол заговора - ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЛИ ПРАВИТЕЛЬСТВО ОТВЕТСТВЕННО ЗА УГРОЗУ ЗОМБИ? - они съедают такой материал в Среднем Западе. И давайте не забывать угол знаменитости - ЗОМБИ НАВОДНИЛИ БОЛДУИН КОМПАУНД! НАЦИОНАЛЬНАЯ ГВАРДИЯ ОБЪЯВЛЯЕТ, ЧТО ПОИСК ОСТАВШИХСЯ В ЖИВЫХ НЕ В ИНТЕРЕСАХ НАЦИИ. Это было что-то! Я думала, что, пока кризис длился, я могла бы написать об этом. Сначала, я работала на бумаге, но здание было заполнено. Мы переместились в копировальный салон, но через шесть месяцев и он был для нас потерян. Тогда мы нашли библиотеку с рабочей телефонной линией и начали отправлять информацию на телеконференцию alt.conspiracy.zombie.menace. Теперь большая часть штатных сотрудников погибла от пожирателей плоти, грабителей и воинственных солдат. Я предполагаю, это наверняка. Я не могу написать больше. Я выгорела. Трудно продолжать работать, когда Вы - часть вымирающего вида. Цитата "Почему я делаю заметки? Когда-нибудь эти трупы будут снова в земле. Когда это случится, я собираюсь быть первой, кто расскажет всю историю. Если это не достойно Пулитцеровской премии, то я не знаю, что думать."
Очки жизни 26		Очки Выносливости 26		
Скорость 8		Эссенция 14		
Качества/Недостатки				
Контакты (преступники) 2 (2)				
Контакты (полиция) 2 (2)				
Контакты (пресса) 3 (3)				
Одержимость (Поиск правды) (-2)				
Умения				
Рукопашный бой 1				
Бюрократия 1				
Компьютеры 2				
Перевоплощение 1				
Уворот 2				
Вождение (легковой автомобиль) 2				
Электронное наблюдение 2				
Огнестрельное оружие (пистолеты) 2				
Переговоры 1				
Допрос 2				
Исследование/расследование 3				
Треп 2				
Знание улиц 2				
Наблюдение 3				
Писательство (Репортаж) 2				
Снаряжение				
Сотовый телефон, ноутбук, блокнот, пленочный диктофон				

Ученый				
Норм				
Сила 2		Ловкость 2	Телосложение 2	Личность
Интеллект 4		Внимательность 2	Сила Воли 2	Господа, мое мнение, что ситуацию с зомби можно решить, если мы перестанем реагировать на них с суеверным безумием. Такое поведение является неподходящим в наши отчаянные времена. Зомби - это научная проблема. Они не более сверхъестественны, чем глобальное потепление. Я понимаю, что многим не понравится мой отчет. Хотя это кажется безумием, трудно обсуждать мою гипотезу о том, что существа, созданные удобрением OrganoCore могут быть полностью нейтрализованы через полное преобразование нашей окружающей среды. К необходимым мегатоннам ядерного оружия можно легко получить доступ и направить их на континентальный массив, такой как Гималаи, чтобы заполнить атмосферу достаточным количеством золы, которая затмит излучение солнца. Конечно, только малая часть человечества может быть спасена от последующей ядерной зимы. Данный абзац выделяет рекомендуемые слои общества. Я уверен, что общее согласие может быть достигнуто на этом форуме по выбору для спасения верхних 10% интеллектуальной верхушки и супермоделей. Естественно, других будет более сложно убедить.
Очки жизни 26		Очки Выносливости 23		
Скорость 8		Эссенция 14		
Качества/Недостатки				
Контакты (университет) 3 (3)				
Фотографическая память (2)				
Умения				
Бюрократия 1				
Компьютерное программирование 2				
Компьютеры 2				
Вождение (легковой автомобиль) 2				
Инженер (Биолог) 2				
Инженер (Электронщик) 2				
Огнестрельное оружие (пистолеты) 1				
Гуманитарные науки (психология) 2				
Исследование/расследование 3				
Наука (биология) 4				
Наука (химия) 4				
Наука (математика) 2				
Писательство (Научное) 2				
Снаряжение				
Сумка доктора, костюм биологической защиты, сигнальная ракетница, ноутбук, плоскогубцы-мультиинструмент, банки и инструменты для взятия образцов				
Цитата "В конце концов, холодная твердая наука вытащит нас из этого."				

Солдат/Спецназ

Выживший

Сила 3		Ловкость 4	Телосложение 4	Личность
Интеллект 3	Внимательность 3		Сила Воли 3	Честь. Долг. Самопожертвование. Все это дерьмо. Я купилась на это, поэтому я и вступила. Один С.О сказал, что женщины не могут стать хорошими солдатами, потому что мы слишком эмоциональны. Предполагаю, что он никогда не слышал о Лорене Боббит или девочках Чарли Мэнсона, а? Я осталась в деле и продвинулась - чтобы показать им всем. Тогда появился вирус PHADE - СПИД, перестроенный спятившим Стивеном Кингом. Мы начали собирать зараженных граждан в медицинских исследовательских лагерях. Я получила назначение главою безопасности в одном из них. Это заставило меня гордиться - нахождение на военной службе для спасения людей, а не только уничтожения их. Разговор о военной службе. У нас были зомби, приходящие к нам всю ночь, каждую ночь. Мы теряли солдат, но мы делали свою работу - мы давали время ученым, чтобы найти лекарство. Тогда пришел приказ. Ликвидировать зараженных. Да, это было гадко, но я сказала себе, что холодная, убийственная логика была единственным решением. Точно так же мы шли из двери в дверь. Мы давали детям леденцы на палочке для того, чтобы они были храбрыми, когда получили свои "пули". Мы закрывали мешки для тел и бросали их в печь. Хороший солдат, продолжала думать я, хороший солдат. Цитата "У нас содержатся зомби в радиусе 3 блоков. Вызываем авиаудар. Да, я знаю, что там все еще есть гражданские лица, капрал. Пришлите авиаудар."
Очки жизни 47		Очки Выносливости 35		
Скорость 16		Эссенция 20		
Качества/Недостатки				
Быстрое время реакции (2)				
Крепкий орешек (3)				
Стальные нервы (3)				
Ситуационная готовность (2)				
Умения				
Первая помощь 1				
Огнестрельное оружие (автоматическая винтовка) 4				
Огнестрельное оружие (пистолет) 2				
Огнестрельное оружие (гранатомет) 2#				
Огнестрельное оружие (легкий пулемет) 2#				
Огнестрельное оружие (дробовик) 2*				
Огнестрельное оружие (автомат) 2*				
Оружие ближнего боя (Штык/винтовка) 3#				
Скрытность 2				
Выживание (Лес) 2				
Плавание 2				
* только Спецназ				
# только Солдат				
С легкой модификацией, этот архетип можно использовать для члена ополчения или специалиста по выживанию.				
Снаряжение				
Штурмовая винтовка, бронежилет IV класса, шлем II класса, боевая разгрузка, фонарик, гранаты				

Продавец видеомагазина				
Норм				
Сила 2		Ловкость 2	Телосложение 3	Личность
Интеллект 2		Внимательность 2	Сила Воли 3	Вы когда-нибудь видели трюк, который они делают при помощи объекта и масштабирования? Вы знаете, где объект вытягивается, когда линзы масштабируют? Это выглядит так, как будто целый мир разрушается вокруг парня в центре кадра. Это то, что я чувствовал, когда в первый раз увидел, приближающуюся ко мне нежить. Позвольте мне объяснить ситуацию. Я допоздна работал в последнюю смену на Ньютон-Плаза. Дела шил спокойно, несмотря на бродячие неистовствующие банды. Полиция была достаточно молчалива обо всем этом. Было все очень похоже на нападение на Зону 13. Так или иначе, я услышал скрип, затем много скрипа - как будто кто-то водил потными ладонями по поверхности стекла. Я озираюсь, и я вижу множества - я подразумеваю дюжины - людей, прижавшихся к витрине. И эти люди не выглядят здоровыми. Это как нечто из фильма Фульчи. Я не мог двинуться, пока стекло не разбилось. Тогда я побежал, но быстро. Я был похож на Дастина Хоффмана в "Бегущем человеке". Когда я добрался до дома, зомби двигались вверх по лестнице моего многоквартирного дома. Я опередил их с помощью лифта. Это был долгий забег, но я должен был спасти свою коллекцию "Доктора Кто". Не вспомнив про свою подругу. Цитата "Я должен был выбрать, спасти свою подругу или свою коллекцию "Доктора Кто". Я знаю, что Дженни поняла бы. Оставшиеся в живых будут благодарить меня, когда все закончится."
Очки жизни 33		Очки Выносливости 29		
Скорость 10		Эссенция 14		
Качества/Недостатки				
Контакты (преступники) 1 (1) Контакты (законодательство) 1 (1) Крепкий орешек 1 (1) Фотографическая память (2)				
Умения				
Рукопашный бой 2 Жульничество 2 Компьютерный взлом 3 Компьютеры 3 Уворот 2 Вождение (легковой автомобиль) 2 Вождение (скейтборд) 2 Электроника 2 Изящные искусства (кино) 3 Огнестрельное оружие (пистолеты) 2 Переговоры 2 Мифы и легенды (зомби) 3 Игра на инструменте (гитара) 1 Спорт (экстремальный) 1				
Снаряжение				
Рюкзак, видеокассеты «доктор Кто», пистолет, видеокамера				